N°143 Mars 2001 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

Gen4

PC CD-Rom

www.gen4pc.com

Black & White

Le test événement du jeu de Peter Molyneux

L 9338 - 143 - 35,00 F

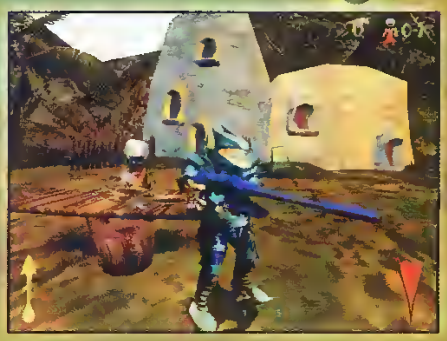
COMPUTEC MEDIA

COMPUTEC MEDIA FRANCE

Un pas
dans

de géant l'univers du jeu...

GIANTS
CITIZEN KABUTO



"Un très bon jeu ! Graphiquement étourdissant, il est diversifié et particulièrement fun, tant en solo qu'en multi-joueurs."
17/20

"Pour son premier titre, Planet Moon nous sort un chef d'oeuvre."
96 %

"Un nouveau classique du jeu vidéo est né"
96 %

PLANET MOON STUDIOS

www.TITANE.NET Partenaire Officiel

JOUABLE EN RÉSEAU

Virgin INTERactive

SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES

XVIème Siècle

Cossacks

GAME WORLD

Cossacks

EUROPEAN WARS

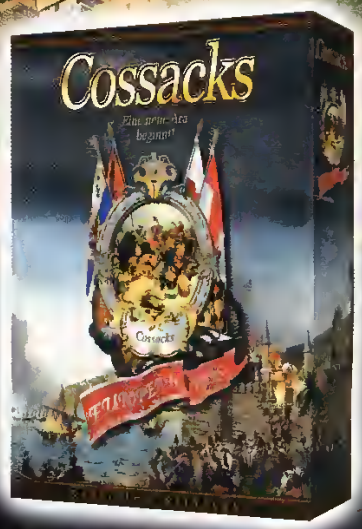
Commandez vos armées dans des batailles d'une ampleur inégalée affichant jusqu'à 8000 unités en simultané. Des possibilités tactiques et stratégiques illimitées sur terre comme sur mer. Dirigez 16 nations européennes dont la représentation graphique, le modèle économique et l'arbre technologique respectent leur diversité. Jouable en mode solo à travers 4 campagnes, plus de 85 batailles et conflits à grande échelle. Mode multijoueur avec modes deathmatch et batailles historiques.

cdv

GOA

16 nations, des batailles gigantesques, jusqu'à 8000 unités en temps réel, plus de 300 développements technologiques...

Une nouvelle Ere commence



SORTIE AVRIL 2001

- Batailles et reconstitution de conflits à grande echelle entre le XVI et XVIII eme siecle.
- Paysages modélisés en 3D.
- Plusieurs types de formation (colonne, carré, rang..).
- Nombreuses unités (Infanterie, cavalerie, civils, artillerie, navires).
- Effets spéciaux (explosions, brouillard, fumée ...).
- Mode multijoueur (jusqu'à 8 joueurs).

Téléchargez la démo jouable, infos, concours sur :

www.cossacksfrance.com

FOCUS

MAGAZINE

1 **En couverture**
Black & White
Peter Molyneux est de retour avec un véritable chef-d'œuvre.

10 **Le CD-ROM et le DVD-ROM**
Pas d'exclusivité mais le plein de goodies et de vidéos. Heureux ?

16 **Les News**
Les dernières infos sur le monde enchanté du jeu vidéo.

38 **Hors-sujet**
Predator chasse les soldats, James Bond, les méchants.

118 **Hardware**
Des infos sur l'ADSL nouvelle génération. Entre autres...

156 **Courrier des lecteurs**
Des critiques ? Mais vous ne connaissez pas le Teignard vous !

162 **Next**
On se méfie des plannings de sorties mais l'espoir fait rêver.

PREVIEWS

40 **F1 Racing Championship**
La relève des simulations de F1 passera-t-elle par Ubi Soft ?

46 **Commandos 2**
Une suite très prometteuse mais qui joue de discrétion.

50 **Les Trois Royaumes**
Fans d'Age of Empires, l'arrêt sur ces pages s'impose.

54 **Flashpoint**
Un brin de Project IGI, une dose de Rainbow six... Intéressé ?

56 **Myst III : Exile**
Le troisième épisode de la célèbre saga arrive bientôt.

SUJETS

60 **Les cahiers du jeu vidéo**
Après la préproduction, on passe à... la production !

67 **OOLa !**
En exclusivité, tous les ragots sur les stars du jeu vidéo.

72 **Bill Roper**
Blizzard a dix ans, toutes ses dents et plein de projets.

TESTS

80 **Black & White**
Quatre ans d'attente valaient bien douze pages de test.

96 **Severance**
La réponse de Codemasters à Rune. Le barbare est à la mode !

102 **Delta Force III**
L'abandon du Voxel sauve-t-il cette série ? Réponse ici.

104 **Worms World Party**
Les vers sont de retour, toujours aussi hilarants et destructeurs.

MULTI

106 **News**
Des univers se créent, des légendes s'écrivent. Écoutez.

108 **Bêta-tests**
Ce mois-ci, Dark Age of Camelot et PlanetSide.

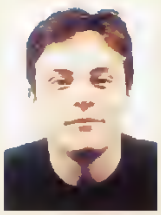
112 **Suivi réseau**
Giants, Ultima Online, le mod du mois : Frontline Force.

SOLUCES

136 **Giants**
Où vont les Meccaryns ? Que fait la Marine ? Quel âge a Kabuto ?

150 **American McGee's Alice**
Perdu dans le labyrinthe de la reine de cœur ? Par ici la sortie.

Édito



Depuis le temps que j'écris des éditos (hé, trois mois quand même !), c'est bien la première fois que je ne sais par quoi commencer ! En effet, le mois de mars aura été, pour *Gen4 PC*, le mois de quelques changements : l'apparition de boîtiers pour les CD et le DVD (plus pratiques et esthétiques), une augmentation de prix (en raison d'une hausse tarifaire du papier et croyez-moi, on en utilise des tonnes...), le retour de la rubrique Multijoueur (nous avons été les premiers à intégrer cette rubrique et, au vu de ce qu'en a fait la concurrence, nous avons préféré la reprendre en main - oh, je blague les gars, ne vous énervez pas !), la disparition du jeu complet (l'offre devenait de trop piètre qualité) mais, rassurez-vous, nous maintenons les deux galettes dans la version CD de *Gen4 PC*. Certains d'entre vous seront favorables à ces changements et d'autres y seront opposés, nous le savons. Nous nous attendons donc à une déferlante de commentaires sur notre site, de mails et de lettres (c'est le Teignard qui va être content).

Mais si la forme change (un peu), le fond, lui, s'inscrit toujours dans la même lignée. Pour preuve, dans la rubrique Sujet, vous découvrirez le deuxième volet des Cahiers du jeu vidéo. Quant à l'événement du mois, vous l'aurez remarqué (je l'espère, sinon, ce n'est pas *Gen4* qu'il faut lire, c'est le catalogue des opticiens Krys !), c'est le test de Black & White. Peter Molyneux signe là un OVNI qui révolutionne l'idée même du jeu vidéo. Montrez Black & White à tous vos amis qui sont restés sur Pac Man, Mario et compagnie, à tous les détracteurs des jeux vidéo, et ils ne pourront que changer d'avis... ou faire preuve d'encore plus de mauvaise foi !

Sébastien Tasserie

P.S. 1 : L'abonnement à *Gen4 PC* version DVD devrait arriver dès le mois prochain.

P.S. 2 : Bon courage à la petite Ismérie, née le 7 février, qui va devoir supporter son papa, Frédéric Cauchy (et on sait ce que c'est !). Félicitations, bien sûr, à la maman.

38 JEUX

WWW.GOLDENPALACE.COM®

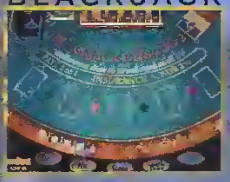
LES PLUS GROS GAINS SONT TOUJOURS AU GOLDEN PALACE

ROULETTE

BACCARA

CRAPS

BLACKJACK



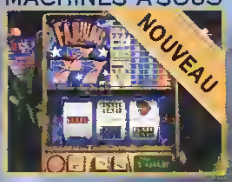
RED DOG

PROGRESSIVES

KENO

SCRATCHCARDS

MACHINES A SOUS



POKERVIDEO

GOLDEN PALACE
CASINO VIRTUEL®

WWW.GOLDENPALACE.COM

CHEZ LE GOLDEN PALACE®, NOTRE OBJECTIF PRINCIPAL EST DE VOUS OFFRIR UN SERVICE DE JEUX EN LIGNE SUPÉRIEUR SANS ENNUIS. POUR Y PARVENIR, NOUS AVONS RÉUNI LES LOGICIELS, INFRASTRUCTURES ET TECHNOLOGIES DE POINTE LES PLUS AVANCÉS DU MONDE DE JEUX D'AUJOURD'HUI.

WWW.GOLDENPALACE.COM®

SENSATIONNELS

WWW.GOLDENPALACE.COM®

VÉGAS @ HOME - JOUEZ À TOUT INSTANT :
C'EST RAPIDE, C'EST GRATUIT, C'EST EPATANT

le site de jeux le PLUS POPULAIRE du web!

LOGICIEL GRATUIT Y COMPRIS :
LE POKER, LE BLACKJACK,
LE KÉNO, LA ROULETTE...

38 JEUX DE CASINO CLASSIQUES :
AVEC 6 NOUVELLES MACHINES
À SOUS PROGRESSIVES

PERFECTIONNEZ VOTRE STRATÉGIE DE MISE :
GRATUITEMENT

TECHNOLOGIE SSL : TRANSACTIONS EN LIGNE
CRYPTÉES ET SÉCURISÉES

SERVICE À LA CLIENTÈLE 24/7

CONSEILS ET RUSES :
APPRENEZ DES EXPERTS

WWW.GOLDENPALACE.COM®

Démo du mois

CD n°1

COSSACKS

Après la fureur de la Seconde Guerre mondiale, avec Sudden Strike, COV nous permet d'explorer les grands conflits des XVII° et XVIII° siècles. Au programme, plus de 16 nations s'affrontant aux quatre coins du globe, des mers du Pacifique aux steppes glacées de Russie. Non seulement le jeu fait preuve d'une redoutable exactitude historique en terme d'armement et d'unités, mais en plus, il vous permettra de gérer plus de 8 000 soldats en simultané. La beauté des graphismes ne gâchant rien, essayez d'urgence.

Gen4 CD

Bienvenue dans les pages CD nouvelle formule. Comme vous l'aurez constaté, le jeu complet a disparu, mais la seconde galette reste présente. Nous l'avons bourrée de vidéos et de goodies, notamment destinés à Tournament (merci au www.unrealcenter.com) en espérant que cela vous plaise. Vous trouverez aussi un utilitaire fort intéressant du nom de E-maginer, développé par Cryonetworks. Il vous permettra de créer une version en 3D de votre site personnel.

DÉMOS JOUABLES

- Cossacks *CD 1*
- Les Trois Royaumes, le Destin... *CD 1*
- Gunlok *CD 1*
- Fallout Tactics *CD 1*
- Gunman Chronicles *CD 1*
- Oni *CD 1*
- Akuma *CD 2*
- Bushido *CD 2*

VIDÉOS

- Druuna *CD 2*
- Breed *CD 2*
- International Karting *CD 2*
- American McGee's Alice *CD 2*

GOODIES

- AOL *CD 2*
- E-maginer (création de site) *CD 2*
- DirectX 8.0a *CD 2*
- Windows Media Player 7 *CD 2*
- Winzip 8.0 *CD 2*
- Drivers cartes vidéo *CD 2*
- Maps, skins et mods pour Tournament *CD 1*

FONDS D'ÉCRAN

- Soul Reaver 1 et 2 *CD 2*
- Counter-Strike, Kohan *CD 2*
- Armored Core *CD 2*
- Warcraft III *CD 2*
- Pirate *CD 2*

En attendant la sortie du troisième épisode de Fallout, actuellement en développement, Interplay nous permet de replonger dans cet univers postapocalyptique si particulier. Par contre, oubliez le jeu de rôle traditionnel, nous sommes cette fois en présence d'un JRD tactique (comme euh... Incubation, c'est la mode). Pas de parlote, uniquement du combat au tour par tour, de la gestion de déplacements, d'équipement, de points d'action et de compétences acquises en cours de combat.

CD n°1

FALLOUT TACTICS

Jeux en réseau : Gratuit* : plus de 50 titres

Jeux en solo : Shoot-them-up, réflexion, plate-forme...

Downloads : Démos, patchs, add-ons...

Shopping : Softwares et accessoires PC - Mac, consoles, DVD...

Magazine : Tests, astuces, solutions, reportages, vidéos, événements, forums...

M6 game
m6game.fr
Lieu culte

m6game.fr, portail jeux de M6net, fournisseur d'accès gratuit* à tout ce qu'on aime.
www.m6game.fr

ÇA NE MARCHE PAS ?

Les CD-ROM et DVD-ROM *Gen4 PC* ont été contrôlés avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un bug, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD ou DVD physiquement endommagé. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD ou le DVD. Pour pratiquer à l'échange du CD ou du DVD défectueux, renvoyez-le à l'adresse suivante : **Service CD-DVD, 261, rue de Montreuil, Im. Le Méliès, 93556 Montreuil Cedex**, en n'oubliant pas de mentionner votre adresse.

CD n°2

BREED

Une future révolution dans la stratégie temps réel ? Cela s'annonce en tout cas très fort.

CD n°2

GUNLOK

Si nous avons réalisé le test de ce produit il y a déjà plusieurs mois, celui-ci n'est finalement sorti en magasin que récemment. À cette occasion, Rebellion ressort une démo comportant trois niveaux, qui vous permettra de découvrir le principe original de cet excellent jeu. Il mélange les concepts d'infiltration en équipe (ici, des robots) type Commandos et de combats en semi-temps réel, comme X-Com ou Incubation. Petit détail, pour tourner, le jeu nécessite le remplacement d'un petit fichier (explication sur le CD).

CD n°2

DRUUNA

Adapté de la célèbre et sexy bande dessinée de Serpieri, *Morbus Gravis*, Druuna nous permettra de revivre les péripéties d'une belle héroïne (chaud devant) perdue dans un monde futuriste où la population se transforme petit à petit en une horde de monstres sanguinaires. Pur jeu d'aventure graphique, ponctué de petites scènes d'action à la Resident Evil, il dispose de décors somptueux et d'un grand nombre de cinématiques franchement réussies. La preuve avec cette vidéo que Microïds a bien voulu nous laisser

INSPIRE ! L'équipe italienne s'occupant du développement a ses canons de beauté.

NOUVELLE CHAÎNE JEUX VIDÉO :
800 000 MEMBRES À DÉCOUPER
● Jeux en réseau sur les serveurs les plus rapides ● Dernières nouveautés PC et consoles ● Tests et previews des prochains hits ● Téléchargement des dernières démos vidéo en streaming ● Cheatz, le moteur de recherche de trucs et astuces ● Forums dédiés aux jeux vidéo ● Interviews, chats et dossiers événements. Rejoignez MultiMania, le premier portail multi-thématiques
MultiMania
www.multimania.fr
BIENVENUE À TOUS LES POINTS DE VUE

DÉMOS JOUABLES

- Cossacks
- Gunlok
- Akuma
- Bushido
- Fallout Tactics
- Gunman Chronicles
- Oni
- Les Trois Royaumes le Destin du dragon

VIDÉOS

- Druuna
- Breed
- International Karting
- American McGee's Alice

Qualité DVD :

- Portrait Peter Molyneux
- American McGee's sous-titré
- Bande-annonce Tomb Raider
- Bande-annonce Hannibal
- Bande-annonce *La Momie 2*
- Prochains jeux Take 2

GOODIES

- E maginer (creation de sites)
- DirectX 8.0a
- Windows Media Player 7
- Winzip 8.0
- Drivers cartes vidéo

UTILITAIRES

- Maps, skins et mods pour Tournament
- Maps Alerte rouge 2
- Musique Startopia, Urban Chaos
- Fonds d'écran et bonus Star Fleet Command 2
- Fonds d'écran Soul Reaver 1 et 2, Counter-Strike, Kohan, Armored Core, Warcraft III, Pirate

Vidéo du mois

BLACK & WHITE

Après quatre ans d'attente, il est enfin là ! On passe notre temps dessus et en attendant de pouvoir vous proposer une véritable démo jouable, voici une interview du génie à l'origine des hits de Bullfrog (Populous, Syndicate, Theme Park ou encore Dungeon Keeper) et aujourd'hui à la tête de Lionhead (ha, ha). Qu'est exactement le jeu ? D'où lui vient l'inspiration ? Comment perçoit-il le monde du jeu ? Que compte-t-il faire dans le futur ? Autant de questions qui trouveront une réponse dans cet entretien exclusif d'une vingtaine de minutes.

DVD Gen4

Ce pauvre mois de mars pèche par ses démos peu nombreuses (pour les plaintes, adressez-vous directement aux développeurs). Heureusement, vous pourrez vous rattraper avec les vidéos qualité DVD, les drivers et plein d'autres bonnes choses, en particulier pour les fans de Star Trek.

Après la vidéo du mois dernier, voici la démo jouable. Vous allez pouvoir défouler vos instincts de combattant dans ce jeu d'action à l'atmosphère manga bien survitaminée. Des malfrats s'emparent de technologies secrètes, et c'est à vous, Konoko, de démanteler ce trafic. Des combos hallucinants mais faciles à maîtriser, des projections dévastatrices, des armes variées et originales, des ennemis dotés d'une bonne intelligence artificielle, vous comprendrez pourquoi l'on pardonne à Oni sa réalisation moyenne.

ONI

Pour créer votre page perso sur respublica.fr,
commencez par le plus long : trouver des idées.

communautés chat forums pages perso e-mail

Réfléchissez un peu... vos idées en valent bien d'autres ! C'est pourquoi respublica.fr vous offre un hébergement illimité pour vos pages perso. Afin que rien ne vous empêche de vous exprimer, quel que soit votre niveau de technicité, concevez votre site personnel en deux clics, trois mouvements. En vous concentrant seulement sur vos idées et leur mise en valeur ! respublica.fr les diffusera alors sur plus de 100 moteurs de recherche et annuaires...

respublica.fr

LES IDÉES C'EST ENCORE MIEUX QUAND ON PEUT LES FAIRE PARTAGER

www.respublica.fr

Wild Thing

Kurt Russel va tout faire péter !

Vérit[illegible] à la par[illegible] et à [illegible] les deux [illegible] cinéphile [illegible]: *The Thing*, un remake d'un vieux film des années 50, de John Carpenter (82), bénéficiera d'une adaptation sur nos machines d'ici début 2002. Avant que les fans rongés par l'appréhension du résultat ne se jettent par la fenêtre de leur cave, sachez que l'équipe en charge du développement est celle de **Computer Artworks**, qui nous avait déjà gratifiés du magnifique Evolva. Dans le cadre d'un jeu d'aventure-action en 3D (type Resident Evil, probablement), le scénario totalement original reprendra l'intrigue exactement au point où se terminait le long métrage. Quant à la participation éventuelle de Kurt Russel, cela reste du domaine du [illegible] (non, cela ne signifie pas [illegible] chevelue mais [illegible]...). C'est dommage, je sens que ce jeu de mots pourri va être censuré. (NDLR : Eh oui !) ■

La belle et ses bêtes

Microïds signe l'adaptation de Druuna.

Cette belle brune n'est pas inconnue des amateurs de BD. Si vous le connaissez de Serpieri, elle a connu dans les pages de Morbus Gravis un grand succès, tant par ses formes avantageuses que par le monde complètement déjanté qui était le sien. Dans la mesure où Druuna le jeu se destine à un large public, respectueux de la série a été entièrement élaboré. On peut dire que tout repose sur les épaules de Druuna, qui heureusement les a fort larges. Par contre, l'univers futuriste et apocalyptique où la population lutte désespérément contre un virus les transformant peu à peu en d'horribles mutants est impeccablement retranscrit. Le jeu versera dans le genre aventure (inventaire, dialogue), agrémenté ponctuellement de petites scènes d'action. Les personnages en 3D sont parfaitement intégrés aux somptueux décors précalculés, et les nombreuses cinématiques brillent par leur qualité. Verdict final d'ici mars. ■

■ RESIDENT-EVIL-LIKE. Les décors sont plus beaux que les adaptations de Capcom.

© BAGHEERA/SERPIERI

Chaud et Froid

■ La fête à la maison
Les Sims contre-attaquent. D'ici deux mois sort House Party, un add-on axé vie sociale, puis Sims On-Line (un univers permanent) et Sims 2.

■ La pillule rouge
C'est Shiny (Sacrifice) qui réalisera la conversion de Matrix. Sortie courant 2002.

■ A Kind of Magic
3DO admet enfin que le quatrième opus de Heroes of Might and Magic est en développement (pas de date). Ce sera toujours en 2D (1 280 x 1 024) mais avec un moteur tout beau et des nouveautés dans le principe de jeu.

■ Jour de baptême
Blizzard parle : l'add-on de Diablo II se nomme Lord of Destruction, propose deux classes, un acte de six missions ainsi que des monstres et objets inédits (le coffre a doublé de taille). Warcraft III est désormais titré Reign of Chaos et il n'y aura que quatre espèces jouables.

■ De pire en rate
Corsairs, l'excellent jeu de Microids reprenant le principe du célèbre Pirates de Sid Meier, se verra doté d'une suite. Celle-ci sera exclusivement on-line dans un univers permanent. Le bêta-test aura lieu en septembre 2001.

■ Extinction des dinos
Fireaxis, la boîte de Sid Meier (encore lui !) abandonne le développement de Dinosaur, son jeu de stratégie sauce Jurassic Park. L'équipe a été réorientée sur Civilization III.

Petit mais costaud

Le successeur du DVD-ROM se profile à l'horizon.

InPhase Technology, IBM et Holoplex Technologies sont trois des sociétés les plus avancées dans le domaine du HDS (Holographique Data Storage). Mais quoi-t-est-ce donc ? Tout simplement le futur format de stockage des données qui devrait, à terme, remplacer le DVD-ROM (et a fortiori le CD-ROM, s'il existe encore). Techniquement, cela consiste à inscrire les informations dans une matrice translucide tridimensionnelle en photopolymère, l'écriture et la lecture se faisant par laser à raison de 100 millions de bits par seconde. Concrètement, on se retrouve avec 300 gigabits de données emmagasinées dans un cube de 2,54 cm de côté. Ça calme, mais l'on en est encore au stade expérimental. En attendant, on peut se demander, après les boîtiers extra-plats pour CD/DVD, à quoi ressemblera l'emballage des jeux sur ce minuscule support... ■

Point de vue

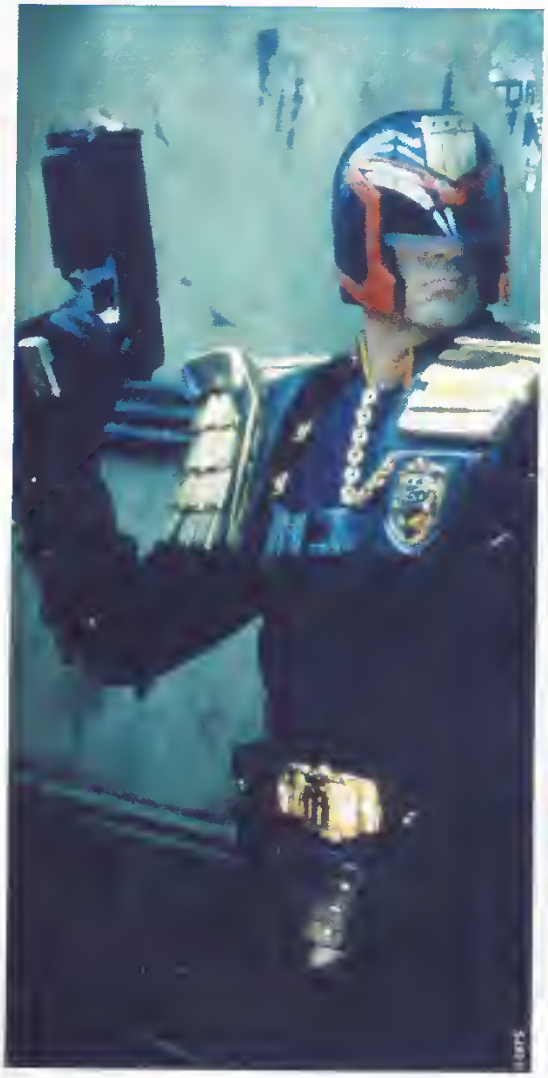
Noël Chanat
Pigiste

Le vrai fléau de ce début de millénaire, ce n'est pas la misère, ni la guerre, ni même la vache folle qu'on nous vend par barquettes de douze dans les rayons de nos supermarchés bien-aimés. Non ! Le VRAI fléau de ce début de millénaire, c'est la version française foireuse ! Que l'on me permette ici d'exprimer mon ire contre les V.F. bâclées, telles Sur la route d'El Dorado ou Chicken Run. Ça suffit les traductions approximatives au logiciel à deux francs et les voix ridicules ! Ça suffit, monsieur, d'entendre des voix françaises se traîner sans motivation derrière des V.O qui, de toute façon, sont meilleures. Alors monsieur, au lieu de nous gâcher le plaisir d'un film ou d'un jeu, payez mieux vos traducteurs, choisissez mieux vos acteurs (comme ceux de Giants) et surtout laissez tomber l'idée d'engager le fils de la voisine du chef de projet. Messieurs les éditeurs, si vous considérez que le coût d'une véritable localisation digne de ce nom, réalisée par une équipe de professionnels, est trop coûteuse, reposez-vous donc sur la version originale. Des voix anglaises soutenues par des sous-titres français de qualité s'avèrent largement préférables à une conversion ratée. ■

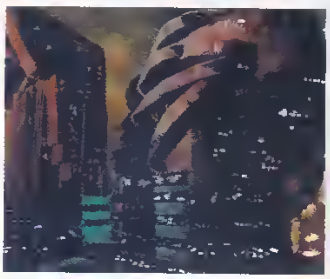
Ça suffit d'entendre des voix françaises se traîner sans motivation derrière des V.O.

Je suis la loi

Rebellion Software acquiert les héros de 2000AD.



Et à part une belle jambe qui vous fait ressembler à un mutant, qu'est-ce que ça vous fait ? Il se trouve que le studio britannique, responsable de Gunlok et d'Aliens vs Predator, nous prépare une adaptation du héros de Mega City : **Judge Dredd.** Le jeu se présentera sous la forme d'un shoot 3D dont le scénario reste à définir, mais l'on y retrouvera la très populaire Judge Cassandra Anderson. Pour l'instant, les développeurs se focalisent sur le moteur qu'ils veulent très particulier : utilisant énormément les jeux d'ombres et de lumières, il devrait privilégier le style BD au détriment du réalisme. « Et quel style ? », demanderont les puristes d'un sourcil inquiet (car le sourcil est parano). En fait, le joueur devrait avoir le choix entre trois identités visuelles (textures) correspondant aux trois dessinateurs principaux de la série : Carlos, Bolland et McMahon. Pas encore de date annoncée, mais un autre projet possible : un jeu de stratégie temps réel dans l'univers de *Slaine*. ■

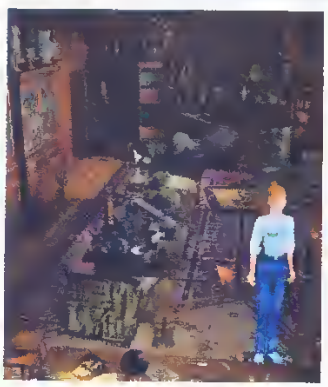


■ **STYLE BD !** Ceci est bien une image du moteur du jeu. Voilà qui promet.

Beau Panoramix

Les créateurs de Sudden Strike se lancent dans l'aventure.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les Teutons savent varier les plaisirs. Entre les shoots 3D pleins de cyber-vaches folles et les god-games (ça n'est pas sale) à la Black & White, CDV trouve encore le temps de nous pondre un jeu d'aventure : **Mystery of the Druids.** Et attention, pas un produit grand public mais un vrai jeu dans la lignée de The Longest Journey. Le scénario vous permettra de suivre l'enquête du détective Brent Halligan de Scotland Yard, assisté de la charmante doctoresse Turner. Nos deux compagnons, confrontés à un complot impliquant un ordre secret de druides et un sceptre ancestral, devront voyager dans le passé (en l'an mille) pour contrer une cérémonie maléfique. Plus de 360 lieux magnifiquement détaillés, une bonne vingtaine de personnages non joueurs, des dialogues non linéaires et de nombreuses énigmes nécessitant réflexion et magie, devraient séduire les fans du genre. ■



■ **ENTRE DEUX MONDES** De Londres à Paris, du présent au passé, vous voyagerez.

99F/MOIS

=

50H

INTERNET TOUT COMPRIS

ACCÈS INTERNET + TÉLÉCOMMUNICATIONS INCLUS*

CONNECTEZ-VOUS GRÂCE AU CD ROM JOINT À VOTRE MAGAZINE
SI VOUS NE L'AVEZ PAS, WWW.AOL.FR OU APPELEZ VITE LE :

0 825 12 12 12

(0,99 F/MIN)

AOL EST LE SEUL À VOUS PROPOSER UN ABONNEMENT INTERNET TOUT COMPRIS DE 50 HEURES POUR 99 FRANCS PAR MOIS* ET À VOUS OFFRIR 20 HEURES D'ESSAI TOTALEMENT GRATUITES.**

*Offre mono-poste valable pour toute souscription avant le 30/04/01 et strictement reservée aux particuliers résidant en France métropolitaine pour une durée d'engagement de 24 mois. Conditions détaillees de cette offre en ligne sur AOL et au 0 825 12 12 12 (0,99F/minute).

** Conditions décrites dans le kit de connexion

AOL 6 0 pour Win 95/98, Win 2000 et Win Me AOL 5.0 pour Mac. AOL 3.0 pour Win 3.x

AOL

DDB - AOL - RCS Nanterre 402 132 777 - ONS APE 50H 83-24 0201

Colonies de vacances

L'Afrique, une destination de rêve pour se reposer.

■ **CHARGEEEEZ !** Twilyt annonce que certaines batailles du jeu engageront près de 30 000 unités !

■ **QUESTION DE LOGIQUE** Pour contrer les fusils anglais, les Zoulous devront aller au contact.

Dans la grande famille des jeux de stratégie, il n'est pas évident de trouver un sujet original. Les petits gars de **Twilyt Productions** y sont pourtant parvenus en s'intéressant aux guerres coloniales et à des batailles aussi célèbres que celles de Rorke's Drif ou Isandwana... Cela ne vous dit rien ? Vous n'êtes qu'une bande d'ignares et ça me rassure, car moi non plus, je ne connais pas. Il s'agit d'un affrontement ayant opposé l'armée anglaise aux tribus zoulous, ce qui tombe plutôt bien pour un jeu nommé **Zulu Wars**. Influencés par la morale, la santé, la fatigue, la visibilité, les conditions météo ou la topographie fidèle des terrains, les combats au tour par tour s'annoncent hyper-réalistes. Le moteur tridimensionnel vous permettra d'admirer vos unités sous toutes les coutures dès octobre 2000 et un add-on est déjà prévu pour la mi-2001. ■

Qui joue dîne

Toutes les raisons sont bonnes pour venir chez McDonald's.

Chez McDo, ils ont un service marketing avec plein d'yeux et de cellules grises dedans. On observe que les gamins aiment les jeux vidéo, on sait que l'on mange beaucoup pendant que l'on joue et on constate que ces mêmes gamins constituent une grosse part de la clientèle du clown Ronald. Partant de là, de brillants génies ont eu l'idée de placer dans quelques-uns de leurs restaurants des kiosques interactifs nommés McMagination et comportant une douzaine de jeux vidéo. Résultat : les petits nains (accompagnés de leurs parents) viennent beaucoup plus régulièrement et surtout, en dehors des horaires habituels de repas. L'opération va donc se généraliser. Après un bref sondage à la rédac, on se demande pourquoi ils n'ont pas encore des serveuses topless et des chippendales. ■

Et vogue la galère

Les parents de Lara auront bientôt un garçon.

Après avoir quitté Core Desing, Toby Gard et Paul Douglas, respectivement designer et programmeurs principaux du premier Tomb Raider, ont fondé **Confounding Factor**. Cela fait maintenant plus de deux ans qu'ils planchent avec leur équipe sur **Gaelion**. Le jeu se déroulera dans un univers heroic-fantasy à tendance pirate, à l'instar de Red Guard. Vous incarnerez le capitaine Rhama Sabrier, un aventurier engagé par le guérisseur de la ville d'Akbha, pour découvrir la provenance d'un mystérieux galion magique. Mélangeant exploration et action, le jeu devrait disposer d'un scénario poussé avec des phases de discussion. Mise à l'eau vers la fin de l'année. ■

■ **MÉLANGE DE GENRES** Les décors sont réalistes mais les héros, cartoon.

Vos jeux n'ont jamais été aussi beaux et rapides !

Cartes graphiques ATI RADEON™

- **Moteur géométrique "Transform & Lighting" de dernière génération**
- **Implémentation très avancée des nouvelles fonctions DirectX™ 8**
- **Lecture DVD 100% matérielle**
- **Versions 32 Mo et 64 Mo en bus AGP 4X/2X**

Le meilleur de la technologie par le N°1 mondial de la carte graphique

64 Mo DDR
Sortie TV
Acquisition vidéo

www.ati.com

■ PHOTO DE FAMILLE Vous n'incarnerez que trois de ces héros. Les autres apparaîtront-ils dans une suite ?

Trekk-itch !

Star Trek avance sur la voie de la guérison.

L'arrivée d'un jeu Star Trek sur le bureau d'un rédacteur est généralement suivi d'un « *Oooh noooon !! Pourquoi moi ???* » significatif. Mais après Elite Force, **Star Trek Deep Space Nine** semble lui aussi faire honneur à la saga. Tiré de la série du même nom qui sévit depuis bientôt huit ans, ce jeu d'aventure-action en vue objective est basé sur le moteur de Tournament. Il vous propose d'incarner trois personnages de la série : Sisko (le black), Nerys (la fille) et Worf (l'acteur mal maquillé en sorte d'extraterrestre bizarroïde). Principal avantage : celui du trois jeux en un. Vous pourrez donc mener de front trois quêtes différentes. Tout cela s'annonce bien classique, avec des leviers à actionner et des monstres méchants à tuer. Les graphismes sont soignés, et la musique particulièrement réussie. Star Trek Deep Space Nine n'a rien d'un monstre d'originalité, mais il pourrait ne pas contenter que les fans. ■

■ MOTEUR QUI TOURNE Normal, le moteur de Tournament a servi à l'excellent Rune. Un bon choix de l'équipe The Collective.

LE CHIFFRE DU MOIS

0,13

MICRON

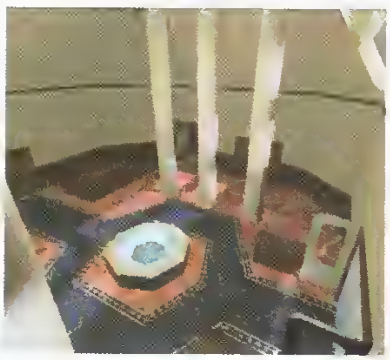
C'est le nouveau [illegible] Tualatin, [illegible] Pentium III.

La roadmap du constructeur américain a en effet été dévoilée et l'on y apprend ce que sera le futur de nos machines. **1,27** GHz. C'est la fréquence du premier Tualatin (ce n'est, rappelons-le, qu'un nom de code) qui sera normalement introduit sur le marché en juillet 2001. La bête ne sera pas compatible avec les vieux chipset 800, qui disparaîtront au profit du Brookdale (815E), compatible avec la SD-RAM PC 133, puis plus tard avec la mémoire DDR. **1,3** GHz, **1,4** GHz, **1,5** GHz et **1,7** GHz seront les fréquences progressivement disponibles avant le franchissement du fatidique **2** GHz, en fin d'année.

Sincères condoléances

L'un des ancêtres du jeu de rôle ferme ses portes.

C'est le 30 avril 2001 que la société FASA, bien connue des fans de jeux de rôle et de plateau pour Battletechs, ShadowRun, Earthdawn ou encore Crimson Skies, fermera ses portes. Mais colmatons immédiatement les chutes du Niagara : Wizkids, tondé par un ancien de FASA, récupérera au moins les deux premiers, tandis que Microsoft s'accapare la branche interactive (licence MechWarrior, MechCommander et Crimson Skies). Tant mieux car les amateurs sont toujours présents, la preuve avec ces lecteurs qui développent un mode Half-Life ShadowRun (http://hlshadowrun.ifrance.com). Rappelons que cette univers fusionne un bestiaire heroic-fantasy avec un environnement cyberpunk particulièrement riche. C'est pour ça qu'ils ont besoin d'un coup de main (pas une baffe, hein !). Graphistes et mappeurs parisiens, c'est au exMaKina @Netcourrier.com que cela se passe. ■



■ ARES MACRO TECHNOLOGY Nos petits Français restent fidèles à l'univers avec ses huit corporations.

énervant c'est d'attendre

un n'arrive pas qui matériel.

PCCITY
FRANCE N°1 EUROPÉEN DE LA DISTRIBUTION INFORMATIQUE SPÉCIALISÉE

Chez PCCITY.FR, LA LIVRAISON EST GARANTIE EN 48H* pour 30F seulement.

* Sauf sur certains produits mentionnés sur le site

PC CITY
WWW.PCCITY.FR

Simplifions la Technologie

Le mot de la fin

Des monstres discrets sortent des bois.

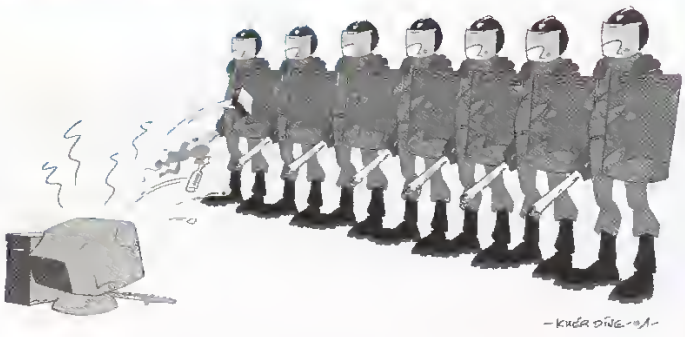
Souvenez-vous : un gamin qui découvre un livre magique ouvrant une porte sur l'univers magique de Fantasia, un dragon blanc poilu et un type avec la coupe de Catherine Lara qui hurle : « *Neverending Stoooooriiiiiies.* » Oui, voilà, *L'Histoire sans fin*. Un film sympa et bientôt, un jeu. L'équipe **Discret Monsters** prépare en effet un jeu de rôle se déroulant dans ce monde fantastique. Vous déjouerez les plans du Rien et sauverez la princesse d'Oblivion en ralliant les monstres rencontrés à votre cause. **The Real Neverending Story** s'annonce prometteur. ■

■ **À DEUX C'EST MIEUX** Le jeu exploite deux moteurs, l'un pour les scènes en intérieur, l'autre pour les extérieurs.

■ **SORTI DE SA TÊTE** Les créatures que vous rencontrerez viennent du roman de Michael Ende.

Manif à domicile

Des pavés virtuels dans ta face 3D !



Il n'aura pas suffit à CyberCâble de changer de nom pour faire disparaître ses ennuis. **Noos Câble** doit toujours faire face à ses abonnés mécontents, regroupés sous le drapeau de l'association Luccas. Nos révolutionnaires en herbe se plaignent non seulement de la mauvaise qualité des relations clientèle et de la hot-line, mais aussi des limitations d'upload, malgré les baisses tarifaires de Noos. Plutôt que d'aller hurler sur les toits au risque de se manger une chaussure volante, ils ont eu l'excellente idée d'organiser une manifestation d'un genre original. Le 31 janvier, tous les utilisateurs mécontents ont défilé virtuellement dans une ville en 3D hébergée par Archinet.fr, leurs avatars arborant des pancartes de protestation. Les brigades de CRS semblent avoir efficacement évité tout débordement violent. ■

Tremblez mortels

De la concurrence pour Peter Molyneux.

La preuve avec **CDV** (**Sudden Strike**) qui bosse d'arrache-pied (une expression d'inquisiteur, ça !) sur **Heaven and Hell**. Le jeu, en vue de dessus et utilisant une main comme interface, vous mettra dans la peau d'un dieu tentant de convertir en tinesse des peuples au mal ou au bien. En effet, vos fidèles seront liés économiquement aux incroyants et il s'agira plus d'influencer les esprits que de combattre. Pour porter la bonne parole, chacune des quatre factions disposera de sept prophètes, de merveilles, mais aussi de plaies. Le messie débarque à la mi-2000. ■

■ **C'EST UN SIGNE !** Un petit éclair pour ponctuer l'argumentaire de votre prophète et la populace est conquise.

Jusqu'au 31 mars 2001①

WWW.PCCITY.FR

319F②

6 BOUTONS QUI VONT FAIRE MAL À CEUX
QUI VEULENT VOTRE PEAU.

Microsoft

Sortie le 15 février 2001

① Dans la limite des 30 Game Pad Plug and Play® Microsoft disponibles et des 30 jeux Metal Gear Solid disponibles. Ces produits peuvent être vendus séparement au prix de Game Pad Plug and Play® Microsoft 149 F, jeu Metal Gear Solid 269 F ② Frais de livraison en sus 30 F

MICROSOFT: Game Pad Plug & Play® + Jeu PC Metal Gear Solid

Game Pad Plug & Play®: 4 boutons + 2 supplémentaires • Prêt à l'emploi car facilité d'installation par port USB • **Jeu PC Metal Gear Solid:** jeu d'action • Déconseillé aux moins de 16 ans • 300 missions où votre sang froid sera mis à rude épreuve face à des terroristes très décidés

Livraison en 48H*

Chez PCCITY.FR, nous garantissons que les produits disponibles proposés sur le site sont livrés en 48H (sauf paiement par chèque) et dans toute la France métropolitaine. Et si vous veniez à changer d'avis, ils vous seront alors échangés ou remboursés sous 14 jours.

Conseil

Notre Service Clients est à votre disposition pour répondre à toutes vos questions au 0825 314 000 (0.98F/min). Il vous guide dans votre achat, vous aide dans la mise en service de votre matériel et assure le SAV.

Sécurité

Votre paiement peut être effectué par carte bancaire (en ligne ou par téléphone) ou par chèque. Il est sécurisé par notre partenaire BNP PARIBAS, protégé par la technologie de cryptage SSL et assuré pour toute utilisation frauduleuse par FIA-NET.

PC CITY

WWW.PCCITY.FR

Simplifions la Technologie

*Voir les conditions générales de vente sur le site PC CITY.FR

Réfugié politique

Medal of Honor demande asile à nos ordinateurs.

Vous en conviendrez, le PC est un peu l'habitat naturel du shoot 3D. En terme de produits originaux, on ne peut pas dire que les consoles se soient particulièrement illustrées, à l'exception de GoldenEye 64 et de **Medal of Honor**. Cela tombe bien, c'est justement de ce dernier dont il est question, développé par **Dreamworks Interactive** comme une adaptation officieuse du film *Il faut sauver le soldat Ryan*. Vous campez le rôle d'un espion lâché derrière les lignes ennemies (Allemagne, Algérie ou Russie) en pleine Seconde Guerre mondiale. Scénario travaillé, adversaires intelligents et excellente ambiance en font un chef-d'œuvre sur PSone. Espérons que la mouture PC, annoncée ce mois-ci, suivra le même chemin. ■

■ **TOUT BEAU** Les développeurs se sont tendus d'un vrai moteur 3D pour PC.

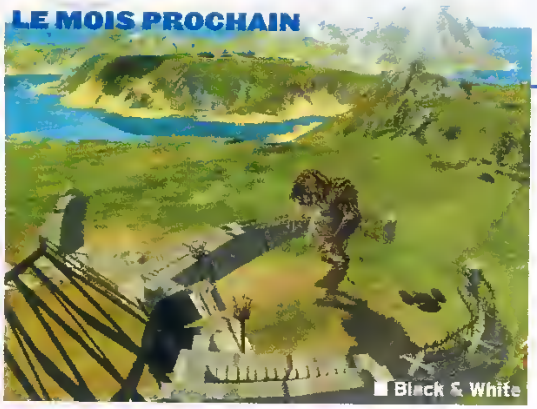
La course des rase-mottes

Remplacez votre Gigahertz par un moteur de tondeuse à gazon.

Avant de devenir champion de Formule 1, tous les pilotes passent par le kart. **Microïds** vous proposera dès avril d'en faire autant avec **International Karting**. À défaut de graphismes transcendants (cela reste correct), il dispose d'autres atouts non négligeables.
Les 20 circuits, placés dans des décors variés (montagnes, villes, etc.), sont des modélisations fidèles de tracés existants. Le mode Carrière est poussé, permettant d'améliorer vos engins, d'attirer des sponsors et de progresser dans les catégories (100cc, 125cc et 250cc).
Le modèle de conduite orienté simulation s'avère excellent et chaque pilote (licence en négociation) bénéficie d'un comportement spécifique. C'est un plaisir de les voir se vautrer. Saurez-vous faire mieux ? ■

■ **AROUND ZE WORLD** Les circuits se répartissent à travers une dizaine de pays, de la Chine à l'Égypte, en passant par l'Angleterre.

LE MOIS PROCHAIN



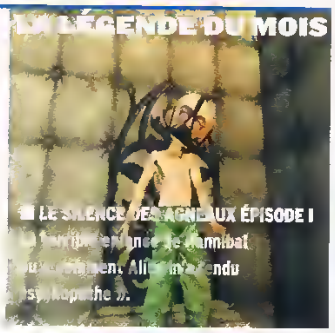
■ Black & White

SANS COMMENTAIRE...

Sim, Barthez, Madonna... Vous avez de l'imagination. Nous avons opté pour le Hannibal Lecter d'Alex Rouffet (63). Et une fois encore, pensez à nous donner votre adresse avec les réponses car notre budget détective est limité.

■ par e-mail : teignard@computec-media.fr

■ par courrier à : Computec-Media France, 261, rue de Paris - Immeuble Le Méliès 93556 Montreuil Cedex.



■ LE SILENCE DES AGNEAUX ÉPISODE I

Jusqu'au 31 mars 2001①

WWW.PCCITY.FR

1790F②

Livraison en 48H comprise

VOTRE ASSISTANT EST TROP BON.

FAITES-LE VITE ÉVOLUER.

L'OFFRE DU MOMENT

① Dans la limite des 50 Handspring Visor® de luxe bleu et graphite disponibles ② Prix incluant les frais de livraison en 48H.

Handspring Visor® de luxe bleu

8 Mo de mémoire extensible par modules Springboard® • Enregistreur vocal intégré • Système d'exploitation Palm OS 3,1 • Ecran tactile rétro-éclairé de 160 x 160 pixels • Synchronisation des fichiers par port USB et port infrarouge • Poids 150 g

Livraison en 48H*

Chez PCCITY.FR, nous garantissons que les produits disponibles proposés sur le site sont livrés en 48H (sauf paiement par chèque) et dans toute la France métropolitaine. Et si vous veniez à changer d'avis, ils vous seront alors échangés ou remboursés sous 14 jours.

Conseil

Notre Service Clients est à votre disposition pour répondre à toutes vos questions au 0825 314 000 (0.98F/min). Il vous guide dans votre achat, vous aide dans la mise en service de votre matériel et assure le SAV.

Sécurité

Votre paiement peut être effectué par carte bancaire (en ligne ou par téléphone) ou par chèque. Il est sécurisé par notre partenaire BNP PARIBAS, protégé par la technologie de cryptage SSL et assuré pour toute utilisation frauduleuse par FIA-NET.

PC CITY

WWW.PCCITY.FR

Simplifions la Technologie

*Voir les conditions générales de vente sur le site PCCITY.FR

PC CITY (France) SA au capital de 7 048 750 € - RCS Paris 429 977 135

Faites de beaux rêves !

Les créateurs de la série X-Com reviennent sur le devant de la scène.

Chez Mythos Games, ce n'est pas une dent qu'ils ont contre les extraterrestres, c'est toute la mâchoire ! Après les p'tits gris, vous affronterez des lézards dans **The Dreamland Chronicles : Freedom Ridge**. C'est en 2003 que les sauriens ont envahi la planète, décimant nos défenses et engageant un processus de colonisation. Heureusement, la résistance s'organise et la Terran Liberation Army a découvert une parade en fouillant le fameux Area 51 (le Dreamland). Il s'agit d'un artefact alien (appartenant aux mystérieux Reticulans) ayant l'étrange faculté de perturber les systèmes de propulsion des engins sauriens. Le concept ressemble à celui de X-Com : construction de bases, recherche, formation de vos commandos et raids dévastateurs. Les affrontements se résolvent au tour par tour dans de magnifiques environnements en 3D. Les bottes en croco seront à la mode Noël prochain. ■

Vous avez de beaux yeux

Arxel Tribe nous donne des leçons de séduction à l'italienne.

■ **TOUT DANS LA POSTURE** Vous pourrez choisir entre trois écoles d'escrime.

C'est en persévérant que l'on s'améliore, et après un Pompéi un peu décevant, le développeur français nous revient avec son nouveau produit : **Casanova, le Duel de la Rose noire**. Il s'agira une fois encore d'un jeu d'aventure affichant des personnages 3D dans des décors 2D (130 lieux) qui s'avèrent cette fois somptueux et fourmillant de détails. L'intrigue vous mettra dans la peau du célèbre séducteur Giacomo Casanova, venu à Venise pour retrouver son papounet et venger sa pôv môman assassinée. Une quête qui l'amènera au cœur d'un conflit impliquant l'Ordre secret de la Rose noire, la Conjuration de Nephilims et même l'Empire mongol. C'est autant par l'art de la séduction (80 personnages avec lesquels discuter) que par celui de l'escrime (sous l'aspect d'un véritable beat'em up) que vous pourrez progresser. La saison de la drague ouvre en juin 2001. ■

■ **C'EST LE PROGRÈS MA BONNE DAME !** Exit la 3D isométrique, bonjour la 3D réelle.

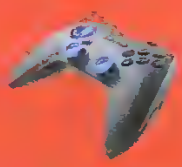
Jouons au docteur

Une bourde qui pourrait coûter cher...

B-17 Flying Fortress 2, ça doit vous dire quelque chose. Ce simulateur hyper-pointu de bombardier de la Seconde Guerre mondiale constitue une référence pour les amateurs du genre, mais il y a fort à parier que ces « nerds » ne seront pas les seuls à s'y intéresser. En effet, une fois le jeu installé, il s'avère que l'on peut accéder à un fichier au nom discret... que nous tairons ici, contenant tout de même 200 Mo de liens vers des sites porno. Mine de rien, c'est assez énorme lorsque l'on sait que la taille moyenne d'un lien est d'à peine quelques kilo-octets. Hasbro ne s'est pas encore prononcé sur cette bourde qui, vu l'écho rencontré sur Internet, pourrait couter assez cher à cette société dont l'activité principale reste tout de même les jouets pour enfants (et non pour adultes). Il y a cependant fort à parier qu'un employé farceur ou étourdi (mais certainement futur chômeur) en soit à l'origine. Ah bah ça, il remplit bien son rôle de bombardier le B-17, reste un léger problème de cible. ■

trop
fort!

WingMan Force 3D



WingMan RumblePad™

WingMan Formula™ Force GP

Vous voulez gagner? Un jeu d'enfant avec WingMan Force 3D : il transforme votre main en un outil d'une précision et d'une puissance redoutables. Et vous donne un avantage décisif ; vous ne pouvez que l'emporter. Logitech, et la fiction devient réalité! **www.logitech.com**

WingMan

Logitech

Naboo de souffle

LucasArts n'abandonne pas le PC.

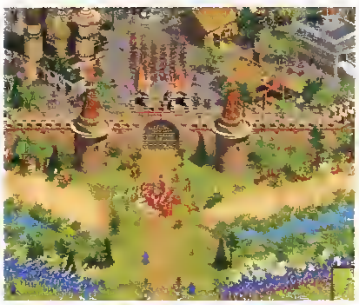
Si nos chères bécanes ne sont pas assez puissantes pour faire tourner Obi Wan (*sic !*), il semblerait qu'elles suffisent amplement au prochain shoot 3D de tonton Lucas : **Star Wars : Battle for Naboo.** Le jeu transposera donc le concept de Rogue Squadron à l'Episode I, à savoir des combats de vaisseaux (en surface et au sol) très orientés Arcade. On trouvera 20 modèles d'appareil et 14 environnements. Vous êtes libre vers la mi-2001 ? ■

■ **DE L'ORIGINAL** Le scénario ne suivra que de loin l'intrigue du film.

Épique et colégram

Revivez les grandes batailles du XVIIIe siècle avec Cossacks.

C'est certain, Cossacks, pour un jeu de stratégie temps réel, dispose d'un argument de choc : chaque joueur peut gérer jusqu'à 8 000 unités ! À ce niveau, ce n'est plus de la stratégie, c'est du wargame ; fort heureusement, on peut régler la vitesse à volonté !



■ **MAGT VA CRAQUER** Vous vous battrez sur tous les fronts : mer, plaines ou même en ville.

Mais ce que les amateurs de batailles épiques apprécieront surtout, c'est la qualité du travail de recherche et la fidélité historique du jeu. Armes (mousquets, hallebardes, etc.), unités (mousquetaires, cosaques, janissaires, etc.), pièces d'artillerie, bâtiments ou formations sont le fruit d'une minutieuse reconstitution. Les conflits des XVIIe et XVIIIe siècles (avec 16 nations à diriger) n'avaient jamais bénéficié d'un tel traitement. Alors Cossaks ne sera probablement pas un jeu doté d'une prise en main immédiate, mais ses graphismes et sa réalisation soignée devraient allécher les amateurs. **Focus Marketing** nous le promet pour avril. ■

LE GADGET DU MOIS

Dites 33 !

Un docteur pour vos CD et DVD.

Tiens, une fois n'est pas coutume, nous allons vous parler d'un truc utile. Certes, en regardant la photo, vous pourriez être pris d'un affreux doute (bah oui, vous en avez déjà vu des beaux de doutes, vous ?), mais ce serait une erreur. Malgré son look d'essoreuse à salade portable, le **SkipDoctor** de **Digital Innovations** pourrait bien sauver certains de vos supports numériques endommagés par des rayures. Cet engin de torture fluo permet non seulement de nettoyer le disque mais aussi, et surtout, d'appliquer méticuleusement un fluide restaurant la surface endommagée par des frottements ou des scratchs. Évidemment, si vous avez tenté de graver vos données au burin ou que votre petit frère a fait joujou avec un cutter, il n'y aura pas de miracle, cependant, pour tout ce qui est petits bobos, le SkipDoctor s'avère plutôt efficace. À vous de voir si vous êtes prêt à débourser 350 francs (environ, comme il disent). ■

■ **DANS LA TROUSSE DU DOCTEUR** L'engin est livré avec des roues de nettoyage, une bouteille de liquide réparateur et un chiffon.

3615 astuces®

✆ 08 36 68 32 64

BLOQUÉ SUR UN JEU VIDÉO ?

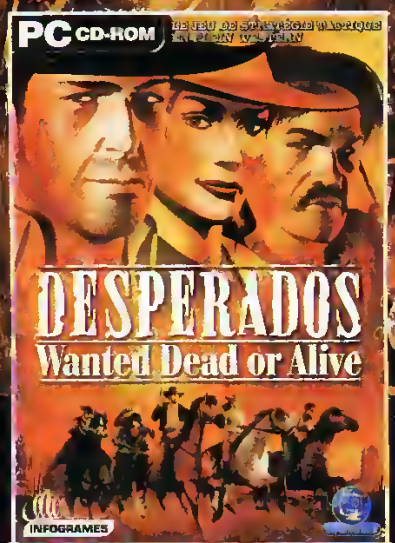
MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'astuces® VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1 500 JEUX VIDÉO CONSOLES OU PC.

Qu'il s agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes ovec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche au le code du circuit coché, astuces® est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).

NOUVEAU : ASTUCES A SON ENVOYÉ SPÉCIAL PERMANENT AU JAPON !
Retrouvez ses chroniques sur le **3615 astuces** ou le **08 36 68 32 64.**

Gagnez une
PLAYSTATION 2
par semaine : **3615 ASTUCES - 08 36 68 32 64.**

1 CERVEAU, 6 HÉROS, X POSSIBILITÉS.



Nouveau Mexique, 1881, John Cooper et sa bande ont une mission à remplir : mettre la main sur les braqueurs de trains

– MORTS OU VIFS –

SORTIE AVRIL 2001 - www.desperados-game.com

DESPERADOS

Wanted Dead or Alive

PC CD ROM

INFOGRAMES

Star Wars bis repetita

Le premier véritable clone de Homeworld en gestation : Starmageddon.

Et c'est CODA Software qui se chargera de mettre bas d'ici fin 2001 le nouveau-né, baptisé Starmageddon. Plus encore que Far Gate, leur bébé reprend le concept de stratégie spatiale 3D initié par l'excellent Homeworld, à commencer par une identité visuelle très similaire, en apparence du moins. En effet, outre les humains, deux autres espèces extraterrestres seront jouables, chacune disposant de ses propres ressources, unités et mode de fonctionnement. D'ailleurs, sur ce plan, l'équipe de CODA prend modèle sur la jouabilité d'Alerte rouge 2. Comme le moteur semble capable de supporter sereinement plein d'insultes barbares telles que Bump Mapping, Phong Reflection, lens flare, système de particules ou encore gestion dynamique des éclairages, on se dit qu'il ne devrait pas avoir trop de mal à se faire adopter par un éditeur. ■

■ **UN AIR DE DÉJÀ-VU** L'environnement visuel est vraiment très semblable à celui de Homeworld.

■ BOUH ! Plus de 40 types de créatures vous attendent dans cet asile maudit.

Décomposition avancée

La République tchèque nous envoie sa viande avariée.

Je vous le concède, on ne les connaît pas, on ne sait pas encore qui les distribuera, ni même quand sortira leur jeu, mais celui-ci s'annonce vraiment sympathique. « Les », c'est Zima Software et « celui-ci », c'est Bloodline, un shoot 3D qui promet d'être bien glauque. Le docteur Brown est accusé d'avoir assassiné plusieurs des patients de son asile et, en tant qu'avocat, vous, Jim Card, décidez d'aller sur les lieux pour y récolter des informations. Moi, je vous le dis, les avocats, ça devrait lire Lovecraft, ça leur éviterait de se pointer dans des lieux infestés de créatures bizarres plus mortes que vives. Divisé en quatre chapitres, Bloodline vous permettra de vivre une aventure dotée d'un scénario complexe, avec de multiples embranchements et dénouements dépendant de vos décisions.
Le moteur en jette et la musique sera dynamique, variant selon le rythme de l'action. ■

Appel à pigistes

Si vous êtes beau...

... grand et tort, vous ne nous intéressez pas. Par contre, si vous vous y connaissez bien en jeux vidéo, et là, je parle aussi bien de PC que de consoles, il se pourrait que Computec Media France ait besoin de vos services. Comme d'habitude, il serait préférable que vous habitiez Paris ou ses environs, car on aime bien vous voir régulièrement, que vous soyez majeur (vacciné, c'est bien), que vous parliez anglais, que vous soyez équipé (PC connecté à Internet ou consoles) et que vous sachiez écrire convenablement. Vous devrez d'ailleurs le prouver en écrivant un article de 2 000 signes (espaces compris) sur le jeu (PC ou console) de votre choix, à envoyer à l'adresse suivante. *We need you !* ■

Appel à pigistes
Computec-Media France
261, rue de Paris - Immeuble Le Méliès
93556 Montreuil Cedex

ERRATUM

Suite à une malheureuse coquille dans notre dossier « Profession : graphiste », le très prometteur F1 Racing Championship, développé par Marc Chevalier chez Ubi Soft, s'est transformé en F1 2000, jeu édité par Electronic Arts. Nous présentons donc toutes nos excuses à ces deux sociétés.

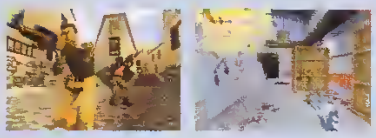
Attention !
La prochaine fois que vous les affronterez, soyez bien équipé !
Gamer Pack*
Cette fois-ci on ne joue plus.
LDLC.com a sélectionné les équipements exclusifs pour tous les gamers qui ont ça dans le sang. Si l'aventure, vous souhaitez exploser les highs scores et blaster tout ce qui bouge, venez vite découvrir notre gamme de tapis Everglide et de souris Razer 5 boutons. Vous verrez, ça vous changera la vie...
EVERGLIDE
LDLC.com
Achetez en toute confiance
www.ldlc.com

Hit Gen4 PC

SCOREGAMES MULTIMEDIA

En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois de janvier ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle/aventure.

1 — **Half-Life Génération + Counter-Strike**
• Sierra • shoot 3D
Dans ce pack, le mod Counter-Strike donne comme un second souffle à Half-Life déjà vieux de quelques années. Forces spéciales ou terroristes, rejoignez les milliers de passionnés pour des affrontements tendus et sans pitié.



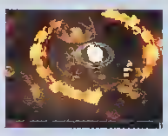
2 ▼ 20 — **Rogue Spear**
• Ubi Soft • action tactique
Suite du fameux Rainbow six, Rogue Spear vous propose d'incarner un groupe d'antiterroristes au travers d'excellentes missions d'assaut, de sauvetage d'otages, d'infiltration, etc. Voilà un jeu qui pousse la gestion tactique à l'extrême.

3 ▲ 5 — **Project IGI**
• Eidos • shoot 3D
L'alliance entre le quake like et le jeu tactique réussit à merveille à Project IGI. Le jeu est agréablement stressant et franchement original.

4 ▲ 6 — **Age of Empires II**
• Microsoft • stratégie
Age of Empires II est l'une des références en matière de jeu de stratégie en temps réel. Toujours aussi bon même s'il date un peu.

5 ▲ 15 — **Ça vous change la vie**
• Electronic Arts • add-on Les Sims
Qui dit add on dit même monde avec plus de choses à mettre dedans. Celui-ci vous propose plus d'occupations et d'accessoires pour vos personnages.

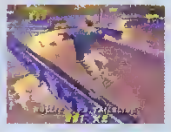
6 ▼ 2 — **Baldur's Gate II**
• Interplay • jeu de rôle
Multitude de quêtes, sorts, objets magiques, etc. Baldur's Gate II propose tout ce qu'il faut pour être déclaré une suite digne de ce nom.



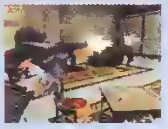
7 — **L'Entraîneur 2000/2001**
• Eidos • gestion
On pourrait penser que la direction d'un club de foot est assez ennuyeuse. Les ventes de ce jeu prouvent le contraire.

8 ▲ 16 — **No One Lives Forever**
• Electronic Arts • shoot 3D
Le mélange entre le côté décalé d'*Austin Powers* (au féminin) et d'un bon moteur 3D donne l'un des meilleurs shoot 3D du moment.

9 ▲ 12 — **Tony Hawk Pro Skater 2**
• Activision • simulation
Tout le monde semble considérer ce jeu de skate comme le meilleur jamais créé sur PC. Il sied aux débutants autant qu'aux pros.



10 — **Rainbow six - Urban Ops.**
• Ubi Soft • action-tactique
Trois nouvelles missions pour la référence en matière de jeu tactique : Rainbow six. En plus de ça, cet add on dispose d'une encyclopédie.



11 ▼ N — **Tournament (Best of)**
• Infogrames • shoot 3D
Bien que datant un peu, il ne faudrait pas oublier ce shoot 3D qui redevient à la mode sur le Net.

12 N — **Sudden Strike**
• Focus Marketing • stratégie
Stratégie pure pour ce jeu venu d'Allemagne. La tension est permanente et la simulation réaliste.

13 N — **Rugby 2001**
• Electronic Arts • sport
Encore une formule 2001 d'EA Sports. Une simulation de rugby correcte pour les fans.

14 N — **Tomb Raider IV : la Révélation finale**
• Eidos • aventure-action
Lara Croft IV prend le pas sur Lara Croft V. Les gens la préfèrent comme elle était avant... Bon choix.

15 ▼ 8 — **Hitman Codename 47**
• Eidos • action 3D
Si vous avez toujours rêvé d'entrer dans la peau d'un tueur à gages, Hitman répond à votre désir.

16 ▼ 13 — **A.O.E. II : The Conquerors**
• Microsoft • stratégie
Cet add on d'Age of Empires II comporte plus de cartes et de modes de jeu pour encore plus de fun.

17 ▼ 3 — **Les Sims**
• Electronic Arts • gestion
Le succès de la simulation de vie par excellence sur PC se tant un peu, mais l'add-on cartonne.

18 ▼ 11 — **Alerte rouge 2**
• Electronic Arts • stratégie
Le produit est bon en Multijoueur même si le moteur commence à dater. On aime ou pas.

19 ▼ 17 — **Colin McRae Rally 2.0**
• Codemasters • simulation
La meilleure simulation de voitures de rallye actuelle. Les fous du volant seront comblés.

20 ▼ 4 — **Fifa 2001**
• Electronic Arts • sport
Et hop, un autre titre 2001 de EA sports. Ce coup-ci c'est du foot. Le jeu est toujours agréable à jouer.

LÉGENDE

Position du mois dernier
Position actuelle
9 ▲ 0
Mouvement
▲ En hausse
= Stable
▼ En baisse

SOURCES

Le hit des ventes nous est fourni par ScoreGames. Liste des magasins sur le 36 15 code SCOREGAMES. (2,23 F/minute)

SCOREGAMES

HIT Rédaction Stratégie

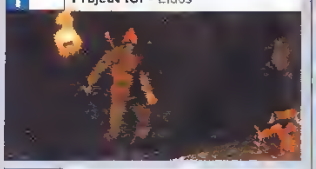
1 N — Black and White • Electronic Arts

2 ▼ 1 — Ground control • Sierra
3 ▼ 2 — Sacrifice • Interplay
4 ▼ 3 — Homeworld Cataclysm • Sierra
5 ▼ 4 — A.O.E. II : The conquerors • Microsoft

Ce mois ci, depuis le débarquement de Black & White à la rédaction, c'est l'effervescence. Tout le monde ne veut jouer qu'à ça. C'est donc tout naturellement qu'il se hisse à la première place du podium.

HIT Rédaction Action

1 — Project IGI • Eidos



2 — No One Lives Forever • E.A.
3 — Hitman • Eidos
4 — Giants • Virgin
5 N — Severance • Codemasters

Nouvelle entrée pour Severance qui a marqué plus d'un rédacteur grâce à son moteur 3D, notamment en terme d'effets d'ombres et lumière. Cela dit, les rivaux restent d'une qualité supérieure.

HIT Rédaction Rôle/aventure

1 — Deus Ex • Eidos

2 — Diablo II • Blizzard
3 — Baldur's Gate II • Virgin
4 — Escape from Monkey... • Ubi Soft
5 — Stupid Invaders • Ubi Soft

Pas trop de changements pour la simple raison qu'il n'y a eu aucun produit pour révolutionner le genre. En attendant, on se fait du mal en s'imaginant jouer à Neverwinter Nights ou Pool of Radiance II.

imation

imaginative solutions

Pole position

Les CD Imation : comme si vous y étiez

Avec les CD-R Imation enregistrables ou CD-RW réinscriptibles vous êtes assurés de profiter en numérique haute qualité de 70 à 80 minutes d'enregistrement sur un seul CD. Ils constituent le support idéal pour sauvegarder, stocker ou partager vos données. Les plus appréciant pour la pré-presse, la duplication et les tests de CD, les téléchargements Internet, les montages audio, etc...

A l'image de sa participation à la Formule 1 - Jordan Grand Prix - Imation développe et propose des CD enregistrables produits novateurs qui permettent de tirer le meilleur parti des technologies nouvelles.
Avec Imation, restez vous aussi la tête de la course, atteignez vos objectifs de stockage multimédia.

Contactez nous au : 01 34 35 55 33 ou visitez notre site :

www.imation.com
www.imationeurope.com

Hors-sujet

Une actualité sur multiples supports (DVD, cinéma, livres, bandes dessinées, jeux, etc.) de produits qui, comme le jeu vidéo, abordent l'imaginaire sous toutes ses formes.

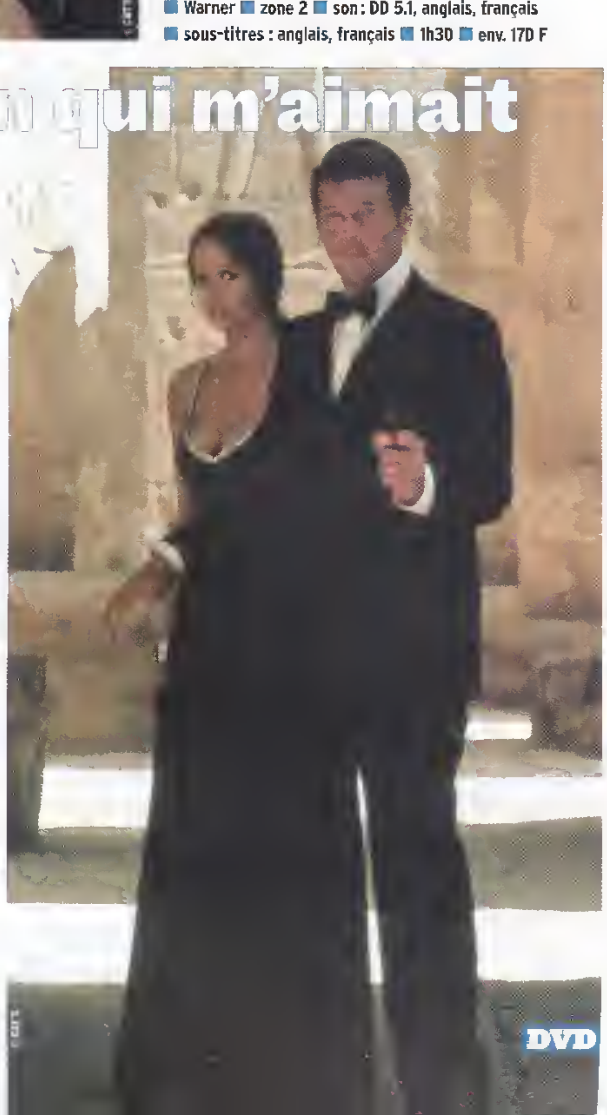
Un de trop

Une pétillante comédie très fifties sur les affres sentimentales d'un jeune architecte qu'un concours de circonstances fait passer pour homo... Peu pratique lorsqu'on est amoureux d'une pimpante artiste ! Quiproquos, gaffes, situations rocambolesques : tous les ingrédients du vaudeville sont réunis pour assurer le rythme du film. En prime, on trouve un Mathew Perry dépassé donnant la réplique à des acteurs endiablés très en forme !

LES BONUS *Heu, rien. En revanche, l'image est nette et contrastée, et l'excellente musique jazzy fait swinguer toutes les enceintes. Bref, une bonne qualité technique.*

- Réal. : Damond Santostephano
- Warner ■ zone 2 ■ son : DD 5.1, anglais, français
- sous-titres : anglais, français ■ 1h30 ■ env. 170 F

L'espion qui m'aimait



Roger Moore dans l'un de ses meilleurs Bond ! De plus, le scénario original est pour une fois convaincant : cette histoire de sous-marins nucléaires volés est l'occasion de proposer des scènes de bravoure marquantes, une avalanche de gadgets, une James Bond girl magnifique, un méchant fou à lier et des décors sous-marins (justement) très dépaysants. Bref, une valeur sûre de la série.

LES BONUS *Comme pour toute la collection, le DVD est blindé de bonus en tous genres (long making-of, interviews, menus animés, etc.) : on applaudit des deux mains. Sinon, pour un film de cette époque, son et image se révèlent nets : les couleurs sont vives et les enceintes Surround, mises à contribution.*

- Réal. : Lewis Gilbert
- 20th Century Fox
- zone 2 ■ son : DD 5.1, anglais et 2.0, français
- sous-titres : français, anglais
- 2h00 ■ env. 170 F

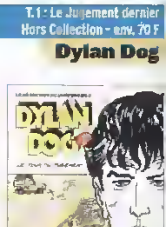
T. 1 - Bodart et Vehlmann
Depuis - env. 60 F

Green Manor

Lorsqu'un club de gentlemen anglais considérant l'assassinat comme un des beaux-arts passe à l'action, attention aux dégâts ! De ces deux vieux farceurs qui cherchent à assassiner Conan Doyle à ce crime sans meurtrier, les sept récits humoristiques de ce premier tome bénéficient tous de chutes redoutables. En se moquant du polar, les auteurs sont même parvenus à signer des intrigues de premier ordre ! Chapeau !

T. 1 : Le Jugement dernier
Hors Collection - env. 70 F

Dylan Dog



Lorsque l'armée américaine abat un ange lors de la guerre du Golfe, que les morts sortent de terre dans un paisible village anglais ou encore qu'une jeune femme se met à voler, Dylan Dog, détective spécialisé dans l'irrationnel, se met à enquêter. Une incroyable BD italienne débridée et assurément inventive. À découvrir.

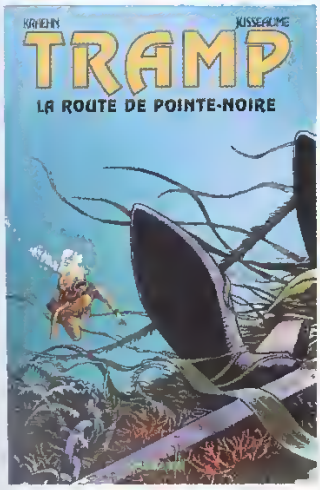
T. 2 : Sherlock Holmes et le club des sports dangereux
Barral et Veys - Delcourt - env. 80 F

Baker Street

Un Sherlock Holmes vantard et mauvais joueur, affublé d'un Dr Watson alcoolique et tarceur, plongés dans des enquêtes fantaisistes : Conan Doyle n'y reconnaîtrait pas ses petits ! Pourtant, en pastichant ses nouvelles, les auteurs atteignent des sommets d'humour. Burlesque et spirituelle, cette BD déridera les plus endurcis !

Jusseaume et Kraehn
Dargaud - env. 80 F

Tramp



Tramp, c'est un peu le renouveau de la BD d'aventure à l'ancienne. Après un cycle de quatre tomes étourdissants, Jusseaume et Kraehn renouent avec le thriller maritime en envoyant le jeune Calec sur un cargo où un commandant despotique fait règner la terreur. Au programme : meurtre, trafic et personnages ambigus, mais surtout, un rebondissement de dernière minute qui vient mettre un sérieux coup de fouet à une histoire plutôt calme.

Christophe Blain
Dargaud - env. 80 F

Isaac le pirate

Lorsqu'un peintre surdoué embarque sur un bateau de pirates, on peut être sûr que le souffle de l'aventure gonfle les voiles de la fresque épique ! Mais pas seulement, car Blain est avant tout un auteur proche de ses personnages, qui cisaille des dialogues percutants et qui découpe une histoire comme personne. En bref, foncez !

Jeu de plateau édité par Tilsitt
env. 120 F

Cartagena

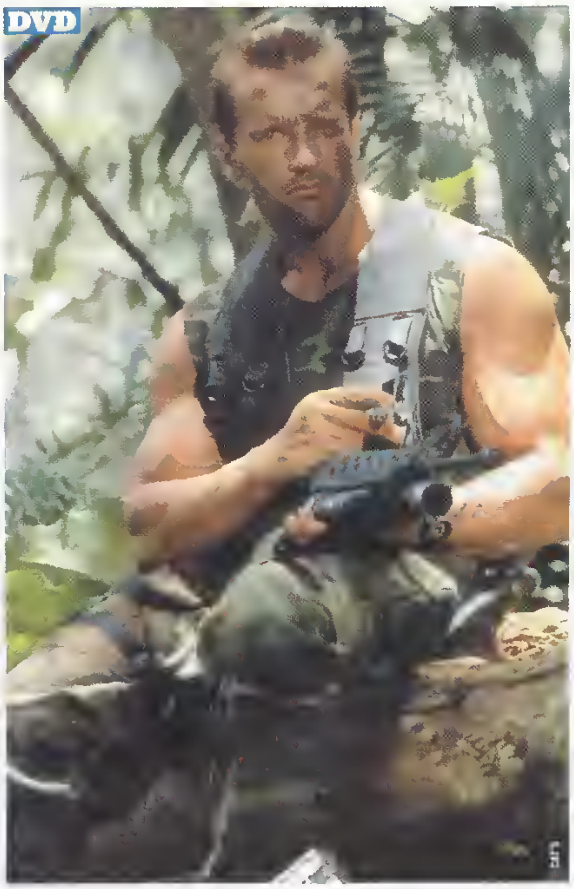
Le but du jeu est simple : chaque joueur doit faire évader six pirates d'un souterrain, le premier à y parvenir gagne la partie. Pour avancer : chacun dispose de cartes représentant des symboles que l'on retrouve sur le plateau de jeu : peut-on faire plus simple ? Peut-être mais Cartagena est drôle, prenant, rapide, et cela à deux ou à plus. Un must !

Scènes de crime

L'anti-*Seven* ! Une mise en scène austère et un scénario rigoureux permettent de rendre le film extrêmement réaliste et de plonger dans le quotidien de deux enquêteurs, lancés sur les traces d'un tueur en série barbare. Loin des films de genre habituels, *Scènes de crime* s'illustre par la dextérité et le savoir-faire de son réalisateur qui, loin de sombrer dans les clichés, apporte un nouvel éclairage sur le sujet. Remarquable.

LES BONUS *Un making-of pirate filmé par le chef machino, un autre plus officiel, l'explication du premier plan truqué, une scène coupée, bref, c'est tout à fait acceptable et plutôt intéressant. Ajoutons à cela une image qui rend hommage à la photo et un prix très modéré, et on obtient un DVD à se procurer d'urgence.*

■ Réal. : Frédéric Schoendoerffer ■ Studio Canal ■ zone 2 ■ son : DD 5.1, français ■ 1h37 ■ env. 150 F



Predator

Un classique du film d'action avec son méchant extraterrestre rasta qui part à la chasse au Schwarzy dans une forêt tropicale inextricable ! Des scènes mémorables (destruction de jungle à coups de mini-gun), des répliques d'anthologie (« *If it bleeds, it can be killed !* »), des effets spéciaux inédits pour l'époque (l'effet d'invisibilité et d'infravision) et un suspense qui fonctionne encore font de ce film un moment de pure détente.

LES BONUS *N'en parlons pas puisqu'il n'y en a pas, mais attardons-nous sur l'image, qui devient très granuleuse dans les plans sombres et qui accuse des couleurs légèrement passées. Passable donc. Le 5.1, quant à lui, remplit son office, et envoie musique et explosions sur les enceintes Surround plus qu'à son tour !*

■ Réal. : John Mc Tiernan
■ 20th Century Fox ■ zone 2
■ son : DD 5.1, anglais, français, italien
■ sous-titres : anglais, français, etc.
■ 1h42 ■ env. 170 F

F1 en approche

Pour info
- EDITEUR Ubi Soft
- DEVELOPPEUR Ubi Soft
- GENRE simulation de F1
- SORTIE avril

F1 Racing Championship | Ubi Soft vise le podium.

À chaque fois que je croise un fan de simulation de Formule 1, je déprime : cette démarche titubante, ce visage émacié, ces lèvres affaissées en un rictus de profond désespoir... Parfois, j'en vois un qui s'assoit dans son siège baquet, et caresse d'un geste compulsif la mousse du recouvrant son volant, les yeux perdus dans l'insondable vide obscur de son écran éteint. À sa gauche trônent les déchues : F1 World Grand prix, F1 2000 et même Grand Prix 3. Qui ? Qui animera la flamme de l'excitation ? Qui fera à nouveau ronfler le ron du V8 sur son système Home Theater Surround 3D 14.7 ?

DON'T CRACK UNDER PRESSURE ! Vos poursuivants multiplient les attaques pour vous faire céder. Gardez la tête froide et surveillez vos rétroviseurs.

Heu, bah moi, a répondu une petite voix... - Et t'es qui toi d'abord ? Tu crois qu'il suffit de sortir de nulle part et de dire "bah moi" pour devenir un héros ? - Mais je ne sors pas de nulle part, je suis le fils caché de Monaco GP et mon nom, c'est F1 Racing Championship ! » Et là forcement, je l'ai laissé entrer dans mon PC. Après une petite intro bien pêchue et une visite guidée des nombreuses options, on peut passer aux choses sérieuses.

À l'instar de Monaco « I'am your father » GP, le petit dernier d'Ubi Soft joue dans la cour des grands en s'offrant la licence de la saison 1999. Alors bien sûr, il est plus valorisant de pouvoir se vanter d'avoir battu Michael Schumacher que d'avoir tolé René Moulard (et je m'excuse par avance auprès de tous les René Moulard, surtout ceux qui font plus de 1m90 et 100 kg), mais l'intérêt ne se limite pas à cela. Les développeurs ont pu accéder à une foultitude de données fournies par les constructeurs et, bien sûr, s'approcher de ces monstres du bitume pour les observer dans leur milieu naturel. Les caisses, magnifiquement modélisées, sont donc d'un réalisme impressionnant, fidèles jusque dans le moindre autocollant de sponsor (tabac excepté).

Pour la première fois, le facteur stress est géré : pousser vos concurrents à la faute en leur collant aux pneus.

Copier, coller

Chaque pièce importante de la carrosserie est gérée indépendamment des autres, pouvant être endommagée ou même arrachée en cas de choc violent. Mieux vaut ne pas se trouver dans les parages à ce moment. Les Ubi boyz ont aussi été coller leurs oreilles et surtout leur micro à la sortie des pots d'échappement. C'est le sourire aux lèvres et les oreilles cramées qu'ils sont repartis dans leur labo son. Le résultat sur cette version preview est plutôt agréable, surtout en vue interne. Évidemment, toutes les informations de la saison (variations météo réelles, chronos à faire péter, écuries et pilotes) sont aussi de la partie.

Autre point fort : les circuits. Des tas de petits Rayman se sont déplacés partout sur la planète pour prendre les mesures des circuits, pas avec leurs règles mais avec des GPS. Résultat : des tracés diaboliquement précis, à quelques centimètres près.

Cette année-là...

D'accord, la saison 99 ne dispose pas des dernières voitures ni du circuit d'Indianapolis, mais ses données sont connues et le jeu les exploitera.

Sur le podium

De quel pilote se méfier ? D'instinct, vous répondez Schumacher. Pas faux mais en 99, son accident à Silverstone lui vaut de terminer seulement cinquième. Devant lui, on trouve, dans l'ordre : Mika Hakinen (aussi recordman des pole positions), Eddie Irvine, Heinz-Harald Frentzen et David Coulthard.

Dans le garage

Contrairement aux années précédentes, dominées pas un constructeur, il y a cette fois-ci deux écuries qui se tiennent au coude à coude. Ferrari qui, avec 128 points, redevenait champion après seize ans de galère et McLaren qui, avec 124 points, aura lutté jusqu'à la dernière course de la saison.

ENCORE UNE FOIS Les Replay dynamiques sont évidemment bien plus impressionnants qu'à la télé, virtuel oblige. Vous pourrez revoir n'importe quelle action sous tous les angles.

■ TOUCHE PAS À MON VIBREUR ! La hauteur de chaque vibreur a été mesurée avec précision au GPS.

Et je peux vous assurer que l'on sent la différence avec d'autres jeux, que ce soit sous le tunnel de Monaco, qui s'avère bien plus étroit que ce que l'on pourrait penser, ou sur certains vibreurs légèrement rabaissés, car les voitures font rien qu'à les mordre (les méchantes).

Mais loin de se contenter de cette exactitude technique, les développeurs ont aussi réalisé un moteur 3D tout nouveau tout beau dont le résultat est magistral : textures somptueuses, effets de reflets, de lens flare, d'ombres portées en temps réel sur les véhicules, bâtiments nombreux aux looks variés, etc. Jamais le circuit de la principauté monégasque n'aura été si beau ! Et ça tile, que vous soyez en vue externe ou interne (avec le volant et vos petites mains pleines de doigts virtuels qui s'agitent), l'impression de vitesse est bien présente.

Comme pour beaucoup de simulations modernes, F1 Racing Championship proposera plusieurs niveaux de jouabilité. Les novices pourront valider de nombreuses aides à la conduite correspondant à un mode Arcade, mais l'objectif avoué des développeurs est d'inciter le

■ ATTENTION DERRIÈRE En cas de choc, vous sèmerez vos pièces aux quatre vents, endommageant les voitures qui vous suivent.

■ ON EST BIENTÔT ARRIVÉ ? Profondeur de champ, détail des textures et vitesse d'animation (euh... là, ça ne se voit pas trop), le moteur est une bombe.

sports.com

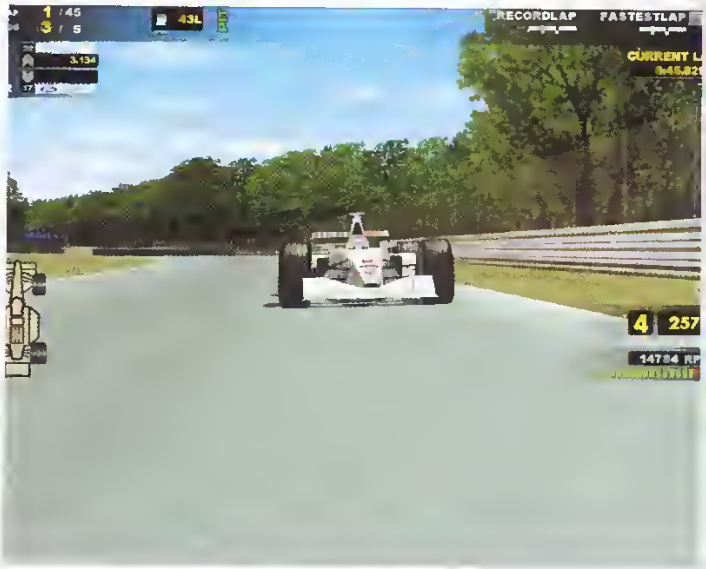
Préparez-vous à suivre la saison de F1 en direct et en continu sur Internet

*Avec Sports.com, site Internet d'actualité sportive, **vivez tous les Grands Prix de F1** en temps réel. Accédez à l'intégralité des résultats, aux dernières statistiques, aux premières analyses, et gagnez de nombreux lots en jouant au **Fantasy F1**. Suivez également tous les **Grands Prix** de moto sur notre site. Sports.com/fr, c'est l'exploit et l'émotion en direct, d'un simple clic.*

Retrouvez également tous les résultats du sport sur le 36 15 sports.com

www.sports.com/fr - Tous les sports en direct

■ **DANS UN TROU DE SOURIS** Le tunnel de Monaco n'est vraiment pas large et vu l'accélération, oubliez les dépassements.



■ **CE PLAT PAYS** Malgré les apparences, les circuits sont loin d'être plats. Ils vous faudra repérer les bosses pour éviter les mauvaises surprises.

joueur à progressivement les désactiver pour profiter des modèles ultra-réalistes qu'ils ont mis au point. Le comportement de chacun des véhicules présents sur le circuit prend ainsi en compte près de 30 paramètres, dont vous pourrez analyser les données télémétriques afin d'optimiser vos réglages. C'est d'ailleurs un défi technique que les développeurs sont heureux d'avoir relevé car, malgré les importantes ressources système monopolisées par ces calculs, le jeu reste hyper-fluide. Il faudra aussi apprendre à gérer la course sur un plan tactique avec les arrêts au stand et même d'éventuels incidents.

Réunion de neurones

Dernier élément dont Ubi n'est pas peu fier : l'intelligence artificielle des pilotes. Chacun dispose d'un comportement spécifique (généralement très proche de leurs modèles réels) reposant sur divers critères, dont un vraiment original : le facteur stress. En effet, si vous attaquez constamment le pilote devant vous, celui-ci finira par craquer sous la pression et commettra une erreur. Du jamais vu dans le genre, tout comme la partie Multijoueur, qui permettra à 22 fous du volant de s'affronter en simultané.

Les graphismes sont somptueux et l'impression de vitesse bien réelle.

« Alors m'sieu, qu'est-ce que je donne ? - Bah t'as vraiment le profil de quelqu'un qui pourrait redonner le sourire aux fans moribonds, mais on va attendre que tu aies fini ta croissance avant de se prononcer. Ça ne devrait plus être bien long. » ■

- Frédéric Dufresne

■ **VU À LA TÉLÉ** Ce n'est pas encore le modèle définitif mais admettez que le réalisme de la modélisation est saisissant.

JEU CONCOURS
A GAGNER

20 JEUX MECHWARRIOR 4

3 JEUX BATTLESPACE

3 JEUX CITYTECH

4 SIDEWINDER JOYSTICK

SUR LE
3615 PCCD

2,21 F/mn

Microsoft

CITYTECH

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

SIDEWINDER

EDITEUR

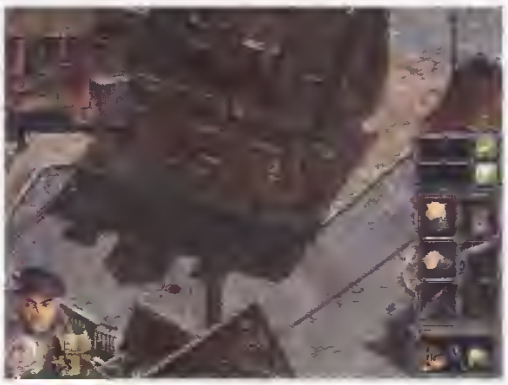
Les gradés font du kill

Pour info
- EDITEUR Eidos
- DÉV Pyro Studios
- GENRE stratégie
- SORTIE fin avril

LES ANIMAUX DU MONOE Autre élément stratégique : les animaux. Bien gérés, ils peuvent vous aider à remporter la bataille.

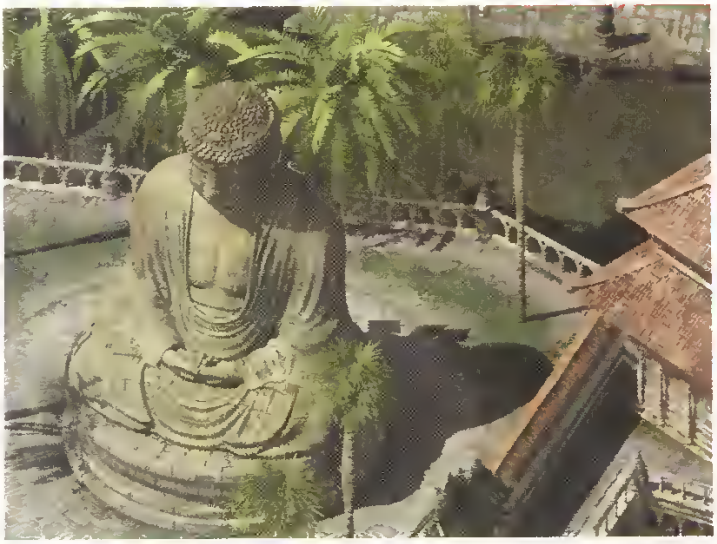
Si vous êtes lassé des jeux de stratégie, de la guerre, des petits soldats, des explosions de grenade, des meurtres en tout genre, des fusils mitrailleurs, des tanks et des porte-avions, si vous avez envie de douceur et d'amour : Commandos 2 n'est pas pour vous.

Bonjouuur ! Thomas, *Gen4*, enchanté. C'est ici la présentation ? Hmmm ? En retard ? Ah, désolé. Vous m'attendiez ? Non ? Ouf. Un peu quand même ? Ah. Bon. D'accord je m'assois. Whaalla !!! C'est quoi toutes ces armes posées partout ? Et le mec en treillis, il est vrai ? Et Lara, là, pourquoi elle a une casquette militaire ? Hey, c'est marrant, cette déco, vous avez mis des filets partout ! C'est fun, c'est in, branché et désuet, kitch et fashion... C'est trop top cool. Attends, fais voir : ouaiiis, j'en étais sûr, c'est un faux guuun ! Et Lara, elle est en plastoooc ! Et lui, c'est un faux militaiiire. Et lui, c'est un faux espagnol en baskeeets ! Héhé, il bouge ! Et il parle aussi. C'est un cyborg ! Et il fait trois fois ma taille et il vient de me broyer la main ! La prochaine fois, je lui ferai la bise. Bon, allez je m'assieds. Hey ! Il parle le cyborg ! Chef de projet ? Elle est drôlement bien, leur nouvelle puce censée leur donner de l'humour. Très au point. Hey ! Il vient de poser une question en espagnol ! Apparemment, mon confrère



OH LE VOYEUR ! Grande nouveauté, on peut regarder par les vitres. Mais attention cependant à ne pas être vu...

C'EST PAS GAGNÉ Réussir à s'infiltrer dans ce bâtiment hyper bien gardé va vous demander de la réflexion.



UN NIVEAU DE DÉTAIL IMPRESSIONNANT L'action se déroule aux quatre coins du globe. Les graphistes se sont documentés afin d'être les plus proches possible de la réalité.

de droite a joué au premier Commandos. Mon confrère de gauche aussi. Et moi ? Euh moi, non, mais j'en ai entendu parler, ça avait l'air bien. Pom pom pom... Bon, on va y aller, hein ? Alors, il est bien votre jeu de foot ? »

De la 2D ou de la 3D ?

Trois gnons, un œil au beurre noir, une trace de mâchoire de bonne taille imprimée derrière mon mollet, et j'écarquille de grands yeux (oui, c'est une lapalissade) devant Commandos 2. Mamma mia que c'est beau ! Les graphismes, en 2D, sont d'une finesse impressionnante. L'une des missions du jeu se déroule à Paris près de la tour Eiffel, et le niveau de détail est souffiant. La Dame de fer (non, pas Thatcher...) est remarquablement reproduite, jusque dans ses moindres détails. Les graphistes ont effectué un travail de documentation impressionnant. Avions, porte-avions, monuments historiques, extérieurs et intérieurs, les graphismes sont d'une précision étonnante. Le jeu, lui, se compose de douze missions, dont le nom est tiré de célèbres films de guerre. *Il faut sauver le soldat Ryan*, *Le Pont de la rivière Kwaï*, *Les Canons de Navaronne*, autant d'occasions de s'amuser à jouer au petit soldat. Et là, je dis « Stop ! Combien de temps ça va prendre pour faire une mission ? - Ça dépend... Mais en moyenne... cinq ou six heures... tout dépend de la façon dont vous jouez... » Aïe, aïe, aïe, ça va être long. « Et le moteur, il est original ? Vous l'avez trafiqué, ou bien... ? » Et là, il faut bien l'avouer, j'ai rien compris. Alors, non, c'est pas de la 3D. Mais ça monte en 1600 x 1200. Ah. Et les polygones sont dessinés pixel par pixel. Euh ? Des polygones ? Mais c'est pas de la 3D vous venez de... Et on peut avoir quatre vues différentes ? Et tous les intérieurs sont entièrement

SEUL À MONTER LA GARDE M'est avis qu'il ne va pas durer longtemps celui-là...

Q&R

GONZO SUAREZ GIRARD
Chef de projet

Quel est le meilleur moment lors de la création d'un jeu ?
Pour Commandos 2, quand nous avons fini la première mission. On a pu y jouer, et se rendre compte que tout marchait comme on l'attendait. C'est toujours un grand moment et ça donne confiance pour la suite.

Sur quoi travaille Pyro Studios en ce moment ?
Top secret ! Nous avons trois jeux en préparation, mais tout ce que je peux vous dire c'est qu'ils n'ont rien à voir avec Commandos ! Cela fait maintenant plus de quatre ans que je travaille sur Commandos, et j'aimerais bien en finir !

■ L'INVENTAIRE Vos personnages n'ont pas tous la même adresse. Donnez les armes à ceux qui savent s'en servir.

faits en 3D ? Houla, comprends rien. Donc, c'est un jeu pas en 3D, mais avec des polygones, et dont les intérieurs sont en 3D, mais les extérieurs non, mais on a tout de même quatre angles de vue. Super simple. Tout capté.

Stratégie et infiltration

On reprochait beaucoup au premier Commandos d'être trop dur. Dans ce nouvel épisode, les développeurs ont tout fait pour que l'on puisse tinir les missions de différentes manières. Les personnages ont gagné tout un panel de mouvements et de possibilités. L'une des plus amusantes consiste à prendre les vêtements de l'ennemi. Infiltrez-vous, tuez ou assommez un vilain, et... piquez-lui ses vêtements. Vous pourrez ainsi vous balader derrière les lignes adverses sans aucun problème. Quoique. Si les vêtements ne sont pas à votre taille, on s'en apercevra, et le déguisement ne fera pas long feu. S'il est trop long ou trop court, votre vitesse de déplacement s'en trouvera atfectée. En revanche, si vous avez la chance de piquer les fringues d'un très haut gradé aux mensurations similaires, vous pourrez carrément donner des ordres aux soldats d'en face ! Ça facilite les choses. L'un des personnages que vous pourrez jouer est un voleur, qui adore crocheter les serrures. Vous pourrez ainsi rentrer dans de gigantesques bâtisses, et semer la terreur.

Les graphistes ont effectué un travail de documentation tout à fait étonnant.

En intérieur, tout change. On est plus en plein écran, mais en vraie 3D. On peut ainsi visiter des maisons de fond en comble, et même... un château, avec plus de 80 pièces ! L'interactivité entre les intérieurs et les extérieurs a été très bien pensée. On peut ainsi rentrer dans une maison, piquer le fusil de sniper d'un garde, monter au grenier, ouvrir une fenêtre et tirer à travers le carreau de la chaumière d'en face pour zigouiller un officier qui avait le malheur de passer par-là... Bref, Commandos 2 apporte son lot de nouveautés, et devrait plaire au plus grand nombre. Oui, monsieur le cyborg, même à moi qui n'ai pas joué au premier. Votre pied dans mon derrière ? Non, merci, je vais trouver la sortie tout seul. Ils sont pas commodes ces cyborgs... ■

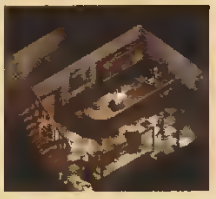
- Thomas Diouf

De nouvelles possibilités

C'est bien de faire une suite (surtout qu'il y a déjà eu un add-on), mais il faut ajouter quelques ingrédients à la recette pour rendre la soupe meilleure. Apparemment, Pyro Studios l'a bien compris.

ON PEUT SE DÉGUISER

■ C'est simple, il suffit d'un cadavre (ou d'un mec qui dort). Piquez-lui ses vêtements, et baladez-vous incognito. Attention, si votre tenue est trop grande ou trop courte, vous ne vous déplacerez pas aussi facilement, et vous risquez de vous faire repérer. En revanche, vous pourrez donner des ordres aux soldats adverses si votre déguisement fonctionne.



VISITER LES MAISONS

■ Et hop ! De la 3D ! Innovation majeure par rapport au precedent épisode, on peut rentrer dans tous les bâtiments. C'est d'ailleurs une vraie mine d'or pour trouver des objets dangereux en tout genre. Et comme les ennemis sont dotes d'un pathfinder avancé, ils vous suivront à l'intérieur si vous vous faites trop remarquer.

LE CHIEN WHISKY

■ Lui, il est top. Vous pouvez demander à vos coéquipiers de l'équiper de grenades ou de munitions, et vous pouvez l'appeler à tout moment grâce à un sifflet à ultrasons. Correctement utilisé, il peut s'avérer très utile, d'autant plus que les soldats ennemis ont tendance à l'ignorer royalement. L'origine de son nom, elle, reste encore inconnue.

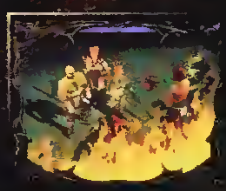
■ UNE PETITE VISITE ? Ça vous dit de visiter ce superbe bâtiment ? Seulement allez-y prudemment, ou vous risquez fort de sortir truffé de plomb.

■ NATASHA ATTIRE L'ATTENTION Natasha, sniper de profession, peut aussi utiliser d'autres atouts pour distraire un garde.

VOTRE LIBERTÉ COMMENCE ICI.

A VOUS D'EN FAIRE BON USAGE

EVIL ISLANDS™



LE RPG À SON APOGÉE

- Interface en 3D révolutionnaire pour une liberté de mouvement unique.
- 10 missions offrant plus de 100 heures de jeu.
- 3 races différentes, 12 personnages à customiser et des centaines de monstres.

BIENTÔT DISPONIBLE SUR PC CD-ROM

Ubi Soft

Age of Chine

Les Trois Royaumes : le Destin du dragon | Un Age of Kings sauce chinoise.

Pour info

- EDITEUR Eidos
- DEVELOPPEUR Overmax Studios
- GENRE stratégie temps reel
- SORTIE avril

■ **À L'ATTAQUE !** S'en prendre aux pauvres civils qui montent un campement, c'est pas très sport. Mais c'est efficace.

Ce qui frappe d'entrée de jeu avec Le Destin du dragon, c'est son étrange ressemblance avec The Age of Kings.

Les jeux se suivent... et se ressemblent ! Au vu des captures d'écran du Destin du dragon, le lecteur un brin jeux-vidéo-ludiquement édugué aura compris que le dernier jeu d'Eidos ressemble de très près à l'un des plus gros succès de Microsoft. Celui qui a deviné lequel gagne un Carambar.

■ **LE TOUT DÉBUT** Va falloir construire, ou vous n'irez pas loin. Commencez par recruter des villageois, puis assignez-leur une tâche précise. Ensuite, vous les entraînerez au combat.

À la fin du règne de la dynastie Han, les hauts dignitaires luttaient pour le pouvoir alors que les populations mourraient de faim. En l'an 184 avant J.-C., de grands groupes de fermiers se soulevèrent contre l'État. L'empire de la dynastie Han réprima cette rébellion, mais se faisant, l'Empire, lui-même en déclin depuis de nombreuses années, s'effondra. Dans la confusion qui suivit, trois seigneurs guerriers rivaux prirent le contrôle de leurs territoires respectifs et installèrent leurs propres royaumes, divisant la Chine en trois parties. Les Trois Royaumes est un jeu de stratégie en temps réel basé sur le roman historique éponyme, écrit au XIVe siècle par Luo Guanzhong. Aujourd'hui, en pleine année chinoise du Serpent, Eidos Interactive apporte... Oui, Seb ? Non, j'ai pas du tout recopié le dossier de presse. C'est pas mon genre. Hum. Je ne ferais pas ça, non non non. Houla...

Age-of-kings-like

Ce qui frappe d'entrée de jeu avec Le Destin du dragon (ou Les Trois Royaumes, c'est mon choix, oups, non, c'est au choix !), c'est son étrange ressemblance avec The Age of Kings. D'ailleurs, à ne regarder que les captures d'écran, on se demanderait presque si Eidos n'aurait pas fait un add-on au jeu de Microsoft. Même vue en 3D isométrique, mêmes petits bonshommes qui se déplacent rapidement dans tous les sens, mêmes clics répétitifs... Le Destin du dragon a été développé par Overmax Studios, un développeur chinois situé à Pékin. Mais les petits gars (pour une raison qui m'échappe,

JEU DE (TOUT) PETITS SOLDATS Les rouges contre les bleus, y a pas plus facile à différencier. Enflammer ses ennemis marche très bien.

l'expression « les petits gars » est systématiquement employée par le journaliste cherchant un synonyme au mot « développeurs ») ont eu la bonne idée d'ajouter pas mal de nouveautés par rapport au jeu de Microsoft.

Alors, soyons simples, oui, la base est la même, et le gameplay est quasi identique. Pourtant, Le Destin du dragon risque de se différencier de son grand frère par bien des aspects. Primo, il est inspiré de l'histoire chinoise, ce qui lui apporte un semblant de vérité qui est toujours bon à prendre. Secundo, vous pouvez incarner trois personnages au choix. Liu Bei (« Le dragon qui dort ou le jeune Phénix : avec l'un vous pouvez conquérir le monde, avec les deux, on peut faire revivre la dynastie Han »), Cao Cao (« Je préférerais trahir le monde plutôt qu'il ne me trahisse ») et Sun Quan (« Un saint a dit un jour qu'il fallait penser à la mort lorsque l'on est vivant, et se méfier du danger quand on était à l'abri. C'était un très bon conseil »). Avec ces trois-là, vous allez pouvoir réécrire l'Histoire.

Une interface bien pensée

Classique, le jeu commence avec le recrutement de quelques péquenots, auxquels vous assignerez une fonction précise. Paysan, bûcheron, mineur, présentateur télé, n'importe quelle occupation qui permette de vivre et de gagner un peu d'argent.

PLANQUÉS ! Le fameux brouillard de guerre vous empêche de voir plus loin que le bout de votre nez. Attention aux ennemis qui vous attendent, fourbement cachés.

Les Trois Royaumes

UN LIVRE MYTHIQUE De l'histoire à la littérature chinoise.

Les Trois Royaumes est à la base un roman écrit par Luo Guanzhong (1330-1400) au XIVe siècle. Il conte l'histoire de la dynastie des Han (de 206 av. J.-C. à 220 ap. J.-C.), alors que la Chine était divisée en trois royaumes. Ce n'est que 1200 ans plus tard que Luo Guanzhong retraça cette partie de l'histoire chinoise. Le livre permet de mieux comprendre les rapports de pouvoir de l'époque, ainsi que l'importance de la diplomatie. Il est encore lu et enseigné dans les écoles, et fait partie des piliers de la littérature chinoise.

■ **BELLE CONSTRUCTION** **Plus la partie dure, et plus vos bâtiments grandissent. Un peu comme des Sims, en fait.**

C'est avec les biens que vous aurez emmagasinés que vous pourrez ensuite faire construire d'autres bâtiments. Par exemple, un centre de formation militaire. Comme ça, vos paysans, ou vos nouvelles recrues, pourront apprendre l'art de la guerre. Là où ça devient intéressant, c'est quand la gestion s'en mêle. Par exemple, impossible d'avoir autre chose que de bêtes soldats se déplaçant avec leurs petits pieds, si vous n'avez pas construit une étable. Le rapport ? Après avoir amassé suffisamment de matières premières pour construire une étable, vous pourrez créer une vraie cavalerie. Avec des soldats sur des chevaux qui vont à la guerre (compris, là ?). Idem, inutile de faire parcourir des centaines de kilomètres à votre armée si vous ne la faites pas se reposer. Elle arriverait sur les rotules et se ferait décimer en un rien de temps. Il va donc falloir créer un campement, et penser à surveiller leur énergie. De même, ils ont besoin de manger (normal) mais difficile de trouver un canard laqué en territoire ennemi. Il va donc falloir organiser des allers-retours constants entre votre village et le campement de vos valeureux gaillards.

■ **DU MINERAI ?** **Il doit bien y avoir quelque chose à extraire, ici... En cherchant un peu... À en croire les développeurs, le mineur est le personnage central de la stratégie.**

Encore de la 3D isométrique...

En fait, il faut réussir à atteindre un certain équilibre entre les différentes ressources, pour espérer envahir son prochain. Si, par exemple, vous avez infligé trop de taxes à vos paysans, ceux-ci vont commencer à déprimer, et travailleront moins bien. L'équilibre se rompt, les soldats mangent moins, meurent plus vite, et c'est rapidement la fin des haricots. Eh oui, encore un jeu où il va falloir avoir l'œil partout. Ajoutez à cela une vraie évolution dans les carrières de vos principaux officiers, quelques pouvoirs spéciaux, quelques catastrophes naturelles à la Sim City, un mode Multijoueur, et des dieux qui ont faim de sacrifices humains, et vous risquez d'obtenir un jeu complexe mais intuitif (il faut bien avouer que l'interface est particulièrement bien faite) qui a de grandes chances de faire un carton.
Bon, maintenant, si un développeur, quelque part en Chine, voulait ajouter un aspect gestion à Sacrifice, personnellement, je ne serais pas contre non plus... ■

- Thomas Diouf

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

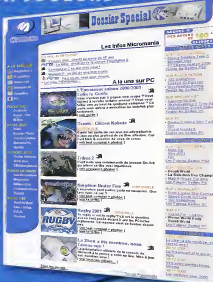
VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS



SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

[illegible]

CODES ET ASTUCES

2 [illegible] codes et astuces à consulter : Giants (PC), Tony Hawk (DC), X-[illegible] (PS2), Dynasty Warriors 2 (PS2), F1 Manager 2[illegible] (PC)... Et les solutions des jeux : Quake 3 (PC), [illegible] Alive 2 (PS2), L'Entraîneur Saison 2000/2001 (PC)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.

AVEC funradio

[illegible] Groove Station
[illegible] lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !

Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

LES MICROMANIA

- MICROMANIA CHATEAUROUX [illegible]
- [illegible]
- MICROMANIA ANGERS — C.Ccial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers - Tél. 02 41 25 03 20
- MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
- MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 46 65 35 39
- MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
- MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 45 04 25 10
- MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
- MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
- MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 13
- MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
- MICROMANIA VAL DE FONTENAY - [illegible]
- MICROMANIA CERGY - [illegible]
- [illegible]
- MICROMANIA CLAYE-SOUILLY — C.Ccial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 08 47
- MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
- MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
- MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 08
- MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 [illegible]
- MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 [illegible]
- MICROMANIA NANTES - [illegible]
- [illegible]

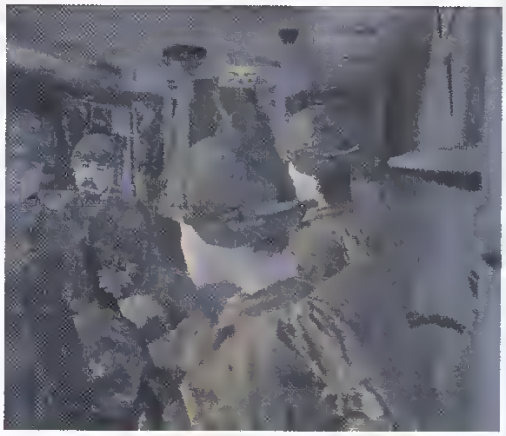
Armés et dangereux

Opération Flashpoint | Immersion immédiate au cœur de la bataille.

Pour info

- EDITEUR Codemasters
- DEVELOPPEUR Bohemia Interactive
- GENRE action-infiltration
- SORTIE avril

PERMIS DE CONDUIRE Un des intérêts majeurs d'Opération Flashpoint sera de pouvoir piloter différents types de véhicules.



DE NOUVEAUX AMIS L'escadron que vous commanderez pourra être constitué de bots ou de joueurs réels (en réseau).

Bientôt le printemps va revenir, avec ses fleurs, ses bourgeons, son petit air frais, ses Jeep, ses camions blindés, ses mitrailleurs lourds et sa guerre froide. C'est tout naturellement qu'Opération Flashpoint pointe le bout de son nez, tel l'oiseau nouveau-né... en 3D.

Opération Flashpoint est une simulation tactique à la Rogue Spear, que Bohemia Interactive prépare depuis maintenant plus de trois ans. Inutile de vous dire que pendant tout ce temps le jeu a été peaufiné à souhait, surtout quand on sait que le moteur est fait maison. Opération Flashpoint se déroulera durant la guerre froide, vous incarnerez un citoyen soviétique qui a fui l'URSS après avoir servi dans l'Armée Rouge comme pilote d'hélicoptère.

Dans un contexte d'extrême tension entre les forces de l'Ouest et de l'Est, elles-mêmes divisées, vous commencerez comme simple soldat pour monter les échelons de mission en mission et gagner de nouvelles compétences (de pilotage, de commandement de troupes, etc.).

EN MISSION Les objectifs devraient être variés et l'action dynamique : des imprévus pourraient survenir.

■ **LA NUIT AUSSI** La gestion du jour et de la nuit, comme celle du temps qu'il fait, sera prise en compte.

■ **RÉALITÉ VIRTUELLE** Les effets de fumée laissent augurer un moteur graphique plutôt performant. Mais il faudra un PC à la hauteur.

On trouvera ainsi dans le mode Campagne une cinquantaine de missions non linéaires (vous pourrez atteindre les objectifs de différentes manières). La campagne est annoncée comme étant très dynamique, avec des rebondissements en pleine mission et des cinématiques pour ponctuer l'action. Le jeu restera ouvert, à tel point que Bohemia Interactive annonce plusieurs fins possibles pour une même mission !

Le nouveau Rogue Spear ?

En fait, le maître mot d'Opération Flashpoint est «réalisme». D'ailleurs, le moteur développé par Bohemia Interactive pour la circonstance, a justement été baptisé «Real Virtuality». La barre est donc placée haut. Non seulement on flinguera joyeusement toute opposition, mais il sera aussi possible de piloter plusieurs types de véhicules, comme des hélicoptères ou des chars : la liberté d'action devrait par conséquent être importante. Vous vous baladerez sur un véritable champ de bataille virtuel. Le hic sera peut être la puissance exigée de l'ordinateur pour tirer pleinement parti du jeu.

Les différentes unités disponibles que vous rencontrerez en cours de mission seront nombreuses (sous votre commandement ou celui de votre ordinateur bien-aimé...) : du simple soldat au sniper, en passant par le médecin ou le soldat poseur de mines. Il y aura également tout un tas de véhicules : Jeep, camion, voitures civiles, véhicules blindés, avions (UH60 « Blackhawk », A10 « Thunderbolt », etc.) et même un bateau russe (beaucoup seront pilotables).

Commencez comme simple soldat puis montez les échelons de mission en mission.

Il y aura également un éditeur de missions pour permettre au joueur de créer ses propres scénarios et les tester ensuite en Multijoueur. Ce dernier point sera l'autre élément fort du jeu. Pour le moment, on annonce entre 8 à 16 joueurs en même temps, en réseau local ou sur Internet. Il sera possible de combiner dans une même partie des groupes de combats dirigés par l'intelligence artificielle de l'ordinateur et des groupes commandés directement par des joueurs.

Enfin, outre les missions Multijoueur scénarisées, on trouvera des modes plus classiques comme la Capture de drapeau et le Deathmatch. Bref, on attend de pied ferme cette Opération Flashpoint si prometteuse. ■

- Noël Chanat

Myst et légendes

Myst III : Exile | Partez à la chasse à l'énigme dans un monde onirique.

Pour info
- EDITEUR TLC
- DEV Presto Studios
- GENRE aventure
- SORTIE avril

I LOVE YOU Avant d'être incrustés dans le jeu, les acteurs ont été filmés sur fond bleu. Cette sympathique jeune femme interprète Catherine, l'épouse d'Atrus.

Si Myst a un peu la réputation d'être un jeu d'aventure pour autistes, à cause d'énigmes pour surdoués, les développeurs semblent décidés à faire évoluer cette image en rendant leur jeu plus vivant. La preuve avec ce troisième épisode plein de nouveautés (mais pas trop) !

Myst et Riven sont des jeux terribles pour l'ego. Lorsqu'on passe deux heures à chercher le moyen de résoudre la première énigme sans y parvenir, on se dit qu'on est vraiment le dernier des crétins. Surtout lorsqu'on s'aperçoit que sa voisine vient de terminer le jeu alors qu'elle croit encore qu'Internet est un service Minitel. Mais c'est aussi le secret de la série : s'adresser au grand public grâce à une prise en main immédiate, pour le plonger dans un monde onirique dépourvu de références et donc ne nécessitant aucune connaissance ludique. Pour s'en sortir, il faut juste un peu d'imagination, et un sens de l'observation et de l'orientation ultra-développés !

Sachant que les fans sont nombreux, TLC s'apprête à nous proposer le troisième épisode de la série à succès, que l'on nous promet cette fois, en 3D ! Mazette ! Comme Quake alors ? Euh, non enfin, pas exactement... Pour l'éditeur, un jeu en 3D, c'est un jeu qui donne l'illusion au joueur d'être plongé dans un véritable univers... Alors à l'arrivée, Myst en 3D, c'est Myst mais avec un moteur à la Omni 3D : déplacement case par case avec possibilité de regarder autour de soi. Bon, ce système n'est pas nouveau mais il a au moins le mérite d'être efficace... surtout auprès du grand public.

Et il ne va pas être déçu le grand public ! Car Myst III : Exile est non seulement d'une beauté extraordinaire, mais en plus, ses énigmes ne seront pas illogiques comme dans Riven. Non, cette fois, l'enjeu est de taille, et il va falloir mettre le paquet : le fameux livre-monde magique, qui permet de matérialiser un

LIEN DE PARENTÉ Les amateurs de Myst et Riven ne seront pas dépaysés par ce troisième épisode.

O BONNE MER ! La mer, omniprésente dans tous les mondes, est la plus réaliste observée dans un jeu vidéo.

univers écrit, a été volé à Atrus par un mystérieux personnage. Le joueur devra donc le retrouver en s'aventurant dans cinq mondes thématiques. L'originalité du jeu est que toutes les énigmes seront en rapport avec le thème de chaque lieu : il y en aura un volcanique, un autre botanique, un autre encore où la lumière est reine, etc.

Quelques acteurs en incrustation vidéo viendront parler aux joueurs.

L'île mystérieuse

En dépit de ce nouveau concept, Myst est et restera Myst : les références à Jules Verne sont donc toujours présentes, on ne croise pas beaucoup de monde (quelques acteurs en incrustation vidéo viennent quand même parler au joueur et quelques animaux ont été modélisés), l'ambiance zen est plus propice à la séance de régression par hypnose qu'à la partie de jeu vidéo et la musique planante viendra endormir lentement le « quakeur » égaré. On retrouve également cette théorie poétique selon laquelle les livres sont des passerelles vers des lieux imaginaires, qui sert le jeu depuis le premier épisode. Des nouveautés donc, mais dans la continuité. Les amateurs apprécieront.

Mais le secret de Myst, c'est aussi sa capacité à tourner sur les machines les plus ridicules. Si vous avez un Pentium 266 donc, pas de panique, Exile tournera et tournera bien. En attendant, reste à vérifier que le jeu tiendra toutes ses promesses et sera capable de séduire AUSSI les amateurs de Counter-Strike ou Quake III qui n'aspirent, comme chacun sait, qu'à quelques grammes de tendresse dans un monde de brutes ! ■

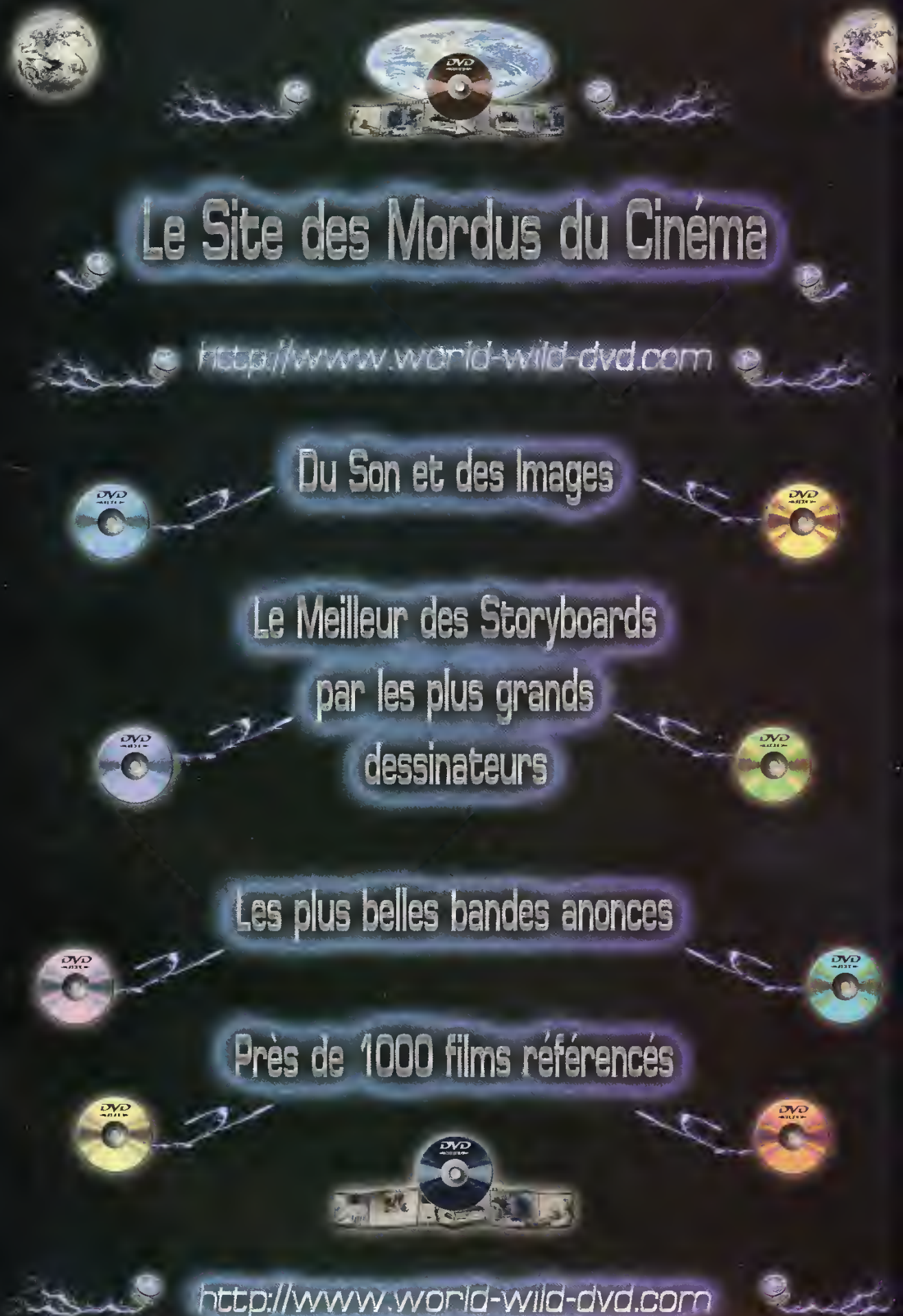
- Luc-Santiago Rodriguez

L'ÎLE DESERTE L'objectif du premier monde sera de pénétrer dans ce laboratoire dans lequel s'est refugié un personnage. Mais avant, il faudra effectuer des jeux de lumière !

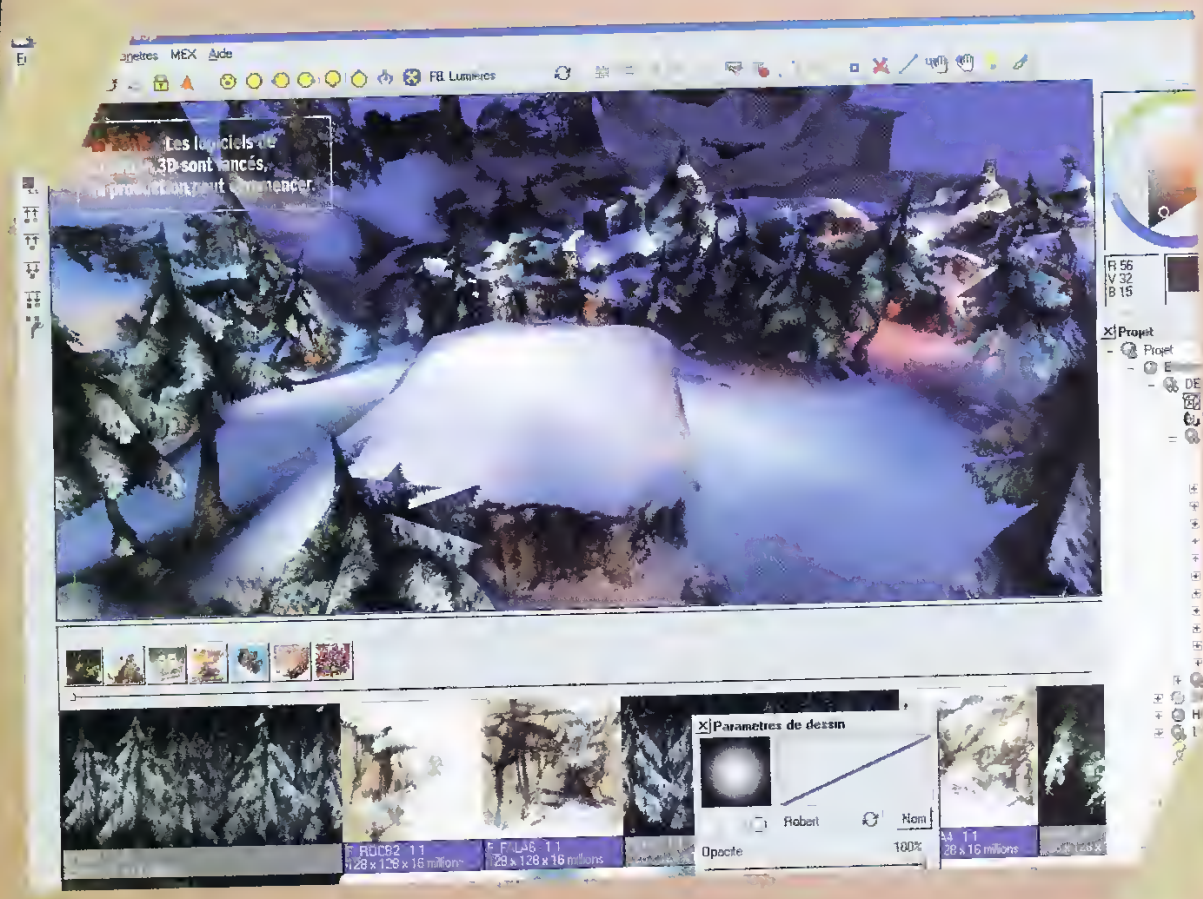
La saga Myst

SUCCÈS MONDIAL Le point sur un succès planétaire incontesté.

C'est en 1993 que Myst sort sur Mac, avant d'être adapté sur PC. C'est un succès presque immédiat, le grand public découvrant qu'un jeu peut allier une prise en main facile à la découverte d'un monde imaginaire. Casse-tête, énigmes épouvantables, tout cela ne rebute pourtant pas les joueurs, même si une rumeur affirme que 90 % d'entre eux ont été incapables de finir le jeu seuls ! À tel point qu'en 1997 sort Riven, une suite encore plus difficile ! Au total, ce seront près de dix millions d'exemplaires vendus dans le monde ! Aujourd'hui, c'est Myst III qui arrive sur nos bécanes, avant Myst IV, qui sera, lui, entièrement en vraie 3D !


Le Site des Mordus du Cinéma
http://www.world-wild-dvd.com
Du Son et des Images
Le Meilleur des Storyboards
par les plus grands
dessinateurs
Les plus belles bandes anonces
Près de 1000 films référencés
http://www.world-wild-dvd.com

world-wild-dvd.com
Le Site des Mordus du Cinéma
http://www.world-wild-dvd.com
Gagner
des
DVD
VIDEO
sur
http://www.world-wild-dvd.com
World-wild-dvd.com
Tel : 01 45 62 30 42 - Mail : ersunu@world-wild-dvd.com
Fax : 01 45 62 05 65 - 20 rue Jean Mermoz 75008
Réalisation : CREASPHERE 01 45 62 05 65

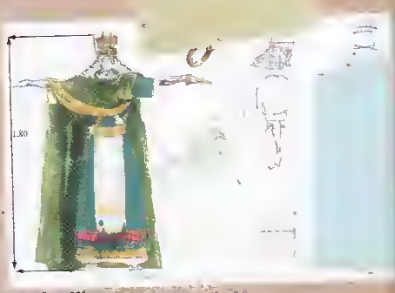


LA PRODUCTION

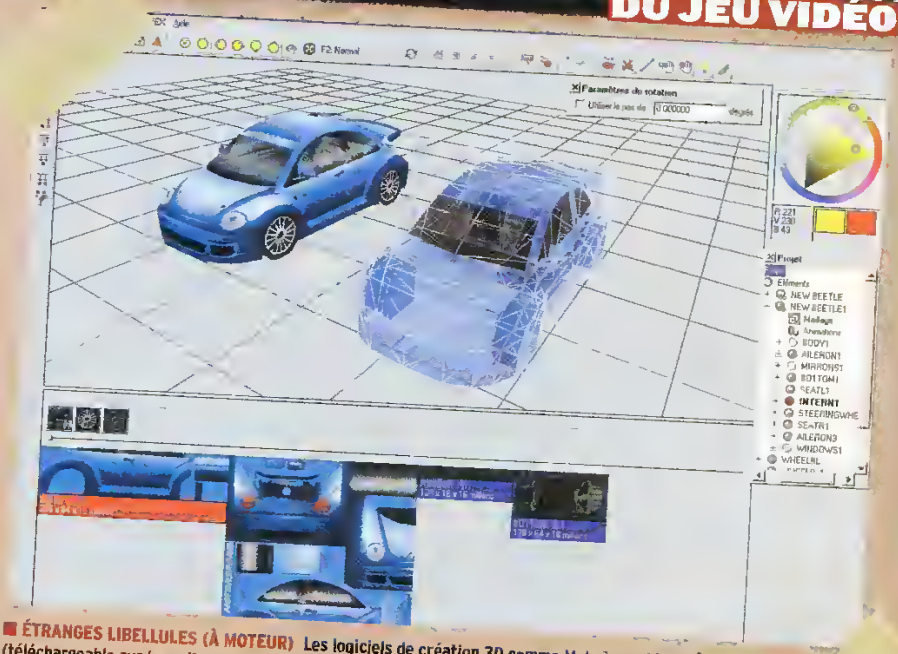
La production est bien sûr la phase centrale et la plus délicate de la fabrication d'un jeu vidéo. Il s'agit non seulement de la plus longue mais surtout de celle où, à partir des bases jetées lors de la préproduction, le jeu va vraiment prendre forme sous les petits doigts des programmeurs. Pour faire aboutir ces projets, qui mobilisent parfois plusieurs dizaines de personnes, deux personnages sont au centre du système : le chef de projet et le game designer. Deux d'entre eux ont accepté de nous raconter ce parcours du combattant qu'est la production.

Persian Wars (Cryo Interactive)

Evil Twin (In Utero)



Persian Wars (Cryo Interactive)



ÉTRANGES LIBELLULES (À MOTEUR) Les logiciels de création 3D comme Meknès, créé par Étranges Libellules (téléchargeable sur leur site), permet aux informaticiens et aux graphistes d'envisager tous les aspects d'un objet 3D.

A chaque fois que l'on parle à un développeur de la phase de production d'un jeu vidéo, on a plus ou moins le même commentaire : si le monde était parfait, il suffirait de suivre le planning mis au point au moment de la préproduction pour que tout se passe comme dans un rêve et qu'on obtienne de super beaux jeux terminés dans les délais. Le monde n'étant pas parfait, la réalité n'a souvent que peu à voir avec cette image idyllique.

Au cœur de la tempête, celui qui doit gérer tous les problèmes techniques, financiers, humains et peut-être même climatiques qui ne cessent d'apparaître, c'est le chef de projet. Florian Desforges, qui a une formation de graphiste, assume aujourd'hui ce rôle (ainsi que celui, tout aussi prépondérant, de game designer) sur Mégarace 3 que prépare Cryo Interactive. Selon lui, « *la préprod' est déterminante, car grâce à elle, on sait où l'on va. D'autant que chez Cryo, ces deux phases ne sont pas confiées à des personnes différentes, et on ne place les gens que sur des concepts de jeu qui les passionnent. Mégarace 3, c'est mon bébé depuis le départ* ».

Florian estime même que, du moins d'après son expérience, séparer les deux

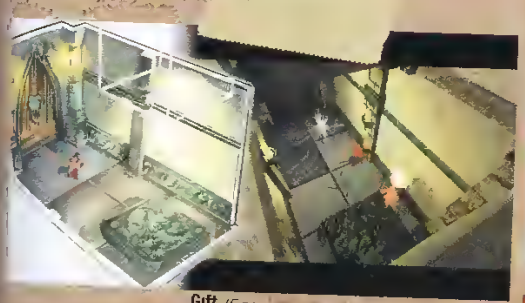
En général, c'est une relation amour/haine qui s'établit entre le programmeur et le chef de projet.

phases est assez artificiel. « *Même si les choses changent beaucoup d'un type de jeu à l'autre, la production n'est rien d'autre que le prolongement de la préprod'. La plupart des outils techniques ne sont pas encore finalisés quand la préprod' se termine, et sont achevés en cours de production. La seule chose qui marque le début de la production, en fait, c'est qu'on a les délais et le budget. Mais le projet de jeu est toujours le même depuis l'idée originelle.* »

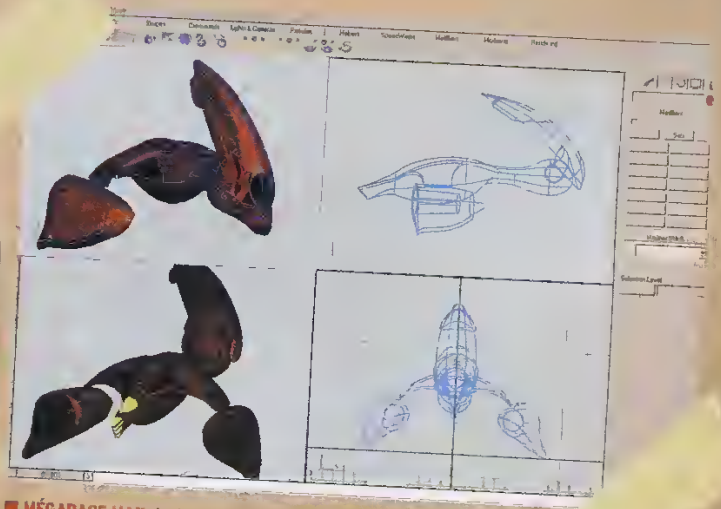
L'autre différence avec la préproduction, c'est bien sûr la taille des équipes. Souvenez-vous : au cours de la phase d'étude, l'équipe se limite dans la plupart des cas au futur chef de projet, au directeur artistique (DA), à un programmeur et, éventuellement, à un game designer. Une fois la production lancée, l'équipe s'étoffe largement. Pour simplifier, elle se divise en trois : les graphistes, sous la direction du DA (ou du chef infographiste, selon les sociétés et leurs habitudes en la matière), les programmeurs (un spécialiste de l'intelligence artificielle, un autre chargé des décors, un troisième de l'animation) et le game designer, qui peut avoir un ou deux assistants selon l'importance du projet. Sur cette équipe de base, peuvent encore venir se greffer les bruiteurs, les musiciens, les dialoguistes, etc.

Là encore, tout dépend de la façon de travailler au sein de chaque société. Si chez Quantic Dreams, par exemple, les musiciens interviennent dès le début et tout du long de la production, chez Cryo, on a plutôt tendance à ne faire appel à eux que quand le « produit » est quasi terminé. En outre, certains intervenants peuvent être extérieurs à l'équipe, voire même à la société. Là encore, toutes les méthodes de travail sont possibles. Ainsi, sur Mégarace 3, les deux moteurs utilisés (un pour la 3D, un pour l'animation des véhicules) sont sous licence auprès d'une société extérieure. Ce sont les programmeurs de cette société qui vont le modifier, le retravailler... au fur et à mesure des besoins de l'équipe de développement.

Une telle méthode de travail est impensable dans une société comme In Utero, où l'on estime indispensable que tous les intervenants soient présents sous le même toit. Et tout ce petit monde



Gift (Cryo Interactive)



MÉGARACE MAX Le logiciel 3D Max, qu'utilise Cryo pour Mégarace 3, est sans doute l'un des plus populaires auprès de créateurs de jeux.

■ **UNE ÉQUIPE** Florian Desforges (en bas, au milieu) et l'équipe de Mégarace 3.

travaille sous la surveillance d'une seule personne : le chef de projet. Son rôle ? Tout simplement assurer la cohérence du projet. « *Ici, nous dit Florian, je n'ai jamais vu de gros problèmes d'ego ou de compréhension entre les gens. Comme on connaît tout le monde et que tout le monde se connaît, on peut prévoir ce genre de souci dès le départ et ne pas faire travailler ensemble des gens dont on sait qu'ils ont des personnalités difficilement compatibles. Mon problème est surtout de diriger tout le monde dans le même sens, pour que les différentes équipes ne partent pas dans des directions différentes. À la fin, on aurait un jeu qui ne ressemble à rien.* »

Mais, au juste, par quoi commence-t-on la production du jeu ? Que va-t-on réaliser en premier ? « *Ça peut paraître stupide de dire ça, mais il n'y a pas de réponse générale à cette question. Par exemple, pour un jeu de course et d'action, on commence par mettre la pression sur tout ce qui concerne la rapidité du jeu et les animations, pour faire tourner tout ça le plus rapidement possible. Alors qu'on va retarder le plus possible le moment de finaliser les graphismes. Parce qu'on sait que sur ce type de jeu, contrairement à un jeu d'aventure, on s'adresse en grande partie à des hardcore gamers, des gens qui ont la dernière carte graphique sortie, le processeur le plus rapide du marché, et qu'ils sont super exigeants en la matière, qu'ils connaissent tout ce que sort la concurrence. Alors c'est évident que pour être au top, il ne faut pas faire ça deux ans avant de sortir en magasin.* »

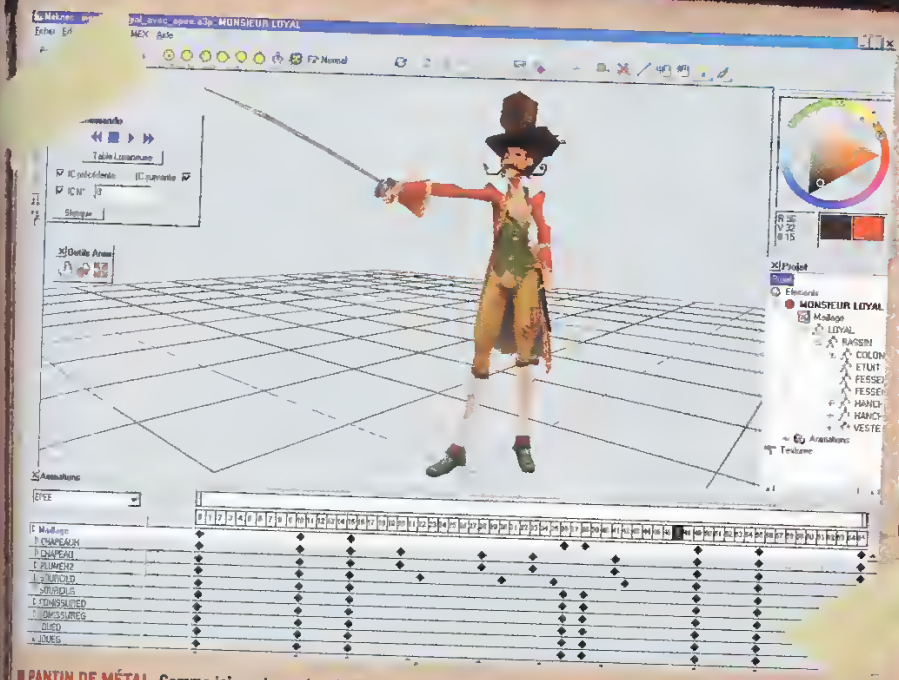
Ensuite, les programmeurs devront implanter l'I.A., puis tout ce qui touche au gameplay proprement dit – dans Mégarace 3, le système d'énergie des véhicules, les bonus, etc. Et pendant tout ce temps, les difficultés imprévues s'amoncellent, ce qui explique les délais sans cesse allongés et les retards continuels pris par les jeux. « *Les plus gros problèmes, ceux qui nous font dépasser les délais et donc perdre de l'argent, ce sont les problèmes de personnes, donc totalement imprévisibles. Si la préproduction a été bien faite – le choix d'un bon moteur par exemple – les problèmes techniques doivent être secondaires.* » Même s'il ne faut pas se leurrer : la meilleure préproduction du monde ne sera jamais parfaite.

Ainsi, un code qui marchait parfaitement en préproduction peut ne plus fonctionner dans une phase technique précise du jeu. On peut aussi se rendre compte subitement que, pour prendre le cas de Megarace, un circuit qui avait l'air particulièrement génial sur le papier est irréalisable en programmation.

■ **FRISSONS** Mégarace 3 va plonger les coureurs dans des mondes étranges.

Du coup, le retour à la table à dessin s'impose. Quant aux problèmes de personnes, c'est justement au chef de projet d'avoir constitué son équipe de façon à ce que personne ne parte en cours de développement, ce qui peut tourner à la catastrophe. « *C'est là tout l'intérêt, toujours selon Florian, de travailler avec des gens qu'on connaît bien. Bon, tout n'est pas contrôlable : j'essaie d'empêcher mon programmeur principal de partir au ski, mais bien sûr je n'y arrive pas !* »

À côté du chef de projet, l'autre personnage-clé qui doit guider la production, c'est le game designer, déterminant, mais souvent mystérieux pour le grand public. Sur Megarace 3, Florian Desforges cumule cette fonction avec celle de chef de projet. « *Pour moi, nous dit-il, le game designer doit être une sorte d'éponge. Une éponge à idées, une*



PANTIN DE MÉTAL Comme ici sur Lune, les dessins imaginés par les graphistes sont modélisés en 3D « fil de fer ». Sur ce pantin, on pose ensuite couleurs et textures, avant de passer à l'animation.

éponge à concepts . Il doit s'imprégner de ce que font tous les autres pour être capable de résoudre tous les problèmes. C'est cela la difficulté quand on a les deux casquettes ; alors qu'un chef de projet doit avoir une vue d'ensemble, le game designer doit se plonger dans tous les détails » Une obsession du detail qu'on retrouve immédiatement chez quelqu'un comme Alexis Lang, qui, à peine terminé le très ambitieux jeu de stratégie Persian Wars, toujours chez Cryo, se lance déjà dans le game design de Dune version strategie, prévu en 2002. « *En ce moment,*

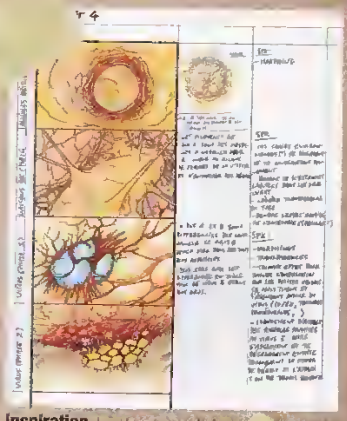
Un préproduction parfaite n'existe pas : c'est à la production que l'on va découvrir tous les problèmes imprévus.

nous déclare t-il en guise d'introduction, *je suis en train d'essayer de conceptualiser un systeme qui me permette de gérer tous les objets à l'écran dans Dune, du ver des sables géant à la caisse à outils. C'est un boulot passionnant car il faut que je trouve la façon de faire rentrer dans une même categorie des choses qui n'ont rien à voir entre elles, pour m'assurer qu'elles feront bien toutes partie de l'univers de Dune.* » On le voit, le game designer est quelqu'un qui doit, avant tout, savoir se servir de ses méninges.

Alexis divise le rôle d'un game designer dans la production en trois étapes La premiere etape serait celle de la conception : « *C'est la periode où je fais vraiment le tour du jeu J'essaie d'en comprendre tous les aspects pour pouvoir donner à tous les gens qui vont travailler dessus une idée generale de ce qu on doit faire et des problèmes qu'ils vont rencontrer Je dois anticiper les problèmes et déjà imaginer ce que le joueur est en droit d'attendre à l'arrivée C'est essentiel de délimiter un cadre narratif et technique duquel le jeu ne devra pas sortir, ou alors il va partir dans toutes les directions. Quand j'ai commencé, j'attendais que ce soit le programmeur, du fait de ses contraintes techniques, qui me donne ce cadre. Grosse erreur : c'est justement ce qu'il attendait de moi.* »

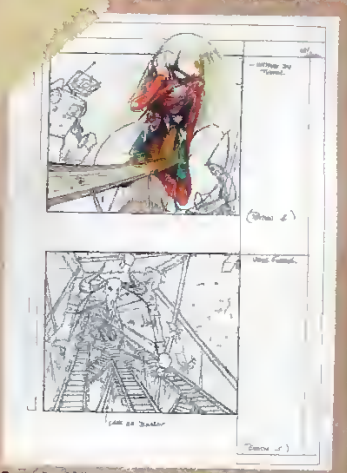
La deuxième phase, alors que le travail des programmeurs est déjà commencé est celle des « spécifications ». « *Là, rien ne doit m'echapper : son, texte, image, je dois tout intégrer* (NDLR : on retrouve là, la métaphore de l'éponge chère à Florian). *Je divise le jeu en catégories, je liste tout tous les bruitages, toutes les créatures, toutes les armes, tous leurs mouvements, toutes leurs actions, et je travaille sans arrêt avec tout le monde pour que tout cela se tienne. Par exemple, je peux être amené à faire réduire le nombre de creatures, ou d'armes, parce qu'elles sont illogiques dans la trame du jeu, ou qu'elles se répètent, ou qu'elles risquent de ne rien apporter au joueur a part de la confusion. Ensuite, je construis une arborescence qui va lister toutes les actions possibles a un moment donné, pour créer l'illusion de liberté dont le joueur expérimenté a besoin Sinon, on fait un jeu trop grand public et totalement linéaire.* » À entendre Alexis Lang, on mesure à quel point le game

Faisabilité Certains circuits de Megarace 3, peu crédibles dans le jeu, ont été écartés



Inspiration Le dessin est la base sur laquelle vont travailler les programmeurs

Mille et une nuits Avec Persian Wars, Cryo va-t-il mélanger amour et stratégie ?



Grands délires Megarace 3 tente la synthèse entre imagination et course

DÉBAUCHE GRAPHIQUE Avec son univers fou, Mégarace 3 a demandé beaucoup plus de dessins préparatoires.

design a été important dans la réussite d'un chef d'œuvre comme Deus Ex.

Enfin, la troisième et dernière phase, selon Alexis, serait celle du montage. « *La, il faut que tu intègres dans le jeu toutes les créatures, tous les éléments vivants avec toutes leurs caractéristiques. Tu as intérêt à avoir bien fait ton boulot avant, parce que c'est là qu'on va vraiment se rendre compte si tout cela forme un ensemble cohérent. C'est pour ça que, par exemple, j'ai déjà pris chaque arme et décrit minutieusement toutes ses actions, même celle d'être jetée a terre. S'il manque la moindre chose, ton jeu est raté.* »

Devant une telle masse de travail, et une obsession du détail

Le plus gros souci du chef de projet : comment empêcher le programmeur en chef de partir au ski ?

digne d'un collectionneur de papillons interne à Charenton, on aurait du mal à imaginer que le game designer soit un homme seul. Selon Alexis, tout dépend une nouvelle fois du type de jeu. Il est par exemple évident que, pour un jeu de stratégie comme ceux dont il s'occupe, être seul est impossible de nos jours, un tel jeu comporte obligatoirement des dizaines d'unités différentes, ce qui peut amener à des centaines d'armes, de sorts, de véhicules, etc. Une telle accumulation donne le tournis !

En fait, sur un jeu comme Persian Wars, Alexis estime que si deux gros bosseurs peuvent s'en sortir pendant les deux premières phases de travail, pour le montage, il faut être au moins quatre : un lead game designer, et un game designer par catégorie définie. « *Comme ça, les faiblesses des uns vont être compensees par les qualités des autres. Si je sais que Machin, qui me fait des arborescences géniales, écrit comme un cochon, je m'en fous parce que je sais que Truc pourra réécrire ses dialogues par-derrière.* »

FACTEUR DE JEU Alexis Lang est le game designer de Persian Wars et Dune « stratégie » pour Cryo. « L'homme qui doit penser à tout. »

Toutes ces terminologies sont très anglo-saxonnes, mais Alexis est bien en peine de nous donner une traduction française de son métier. « *Peut-être facteur de jeu, comme on dit facteur de piano pour les gens qui les construisent, mais la j'ai un peu peur qu'on croit que c'est moi qui apporte le courrier ! En fait,* conclut Alexis, *le rôle du game designer est tout simple : penser a tout.* » Dans ce cas, n'est-ce pas une gageure que d'être à la fois game designer et chef de projet, comme c'est très souvent le cas ? « *Je l'ai déja fait, déclare Alexis, et je considère que c'est trop de boulot pour un seul homme, surtout sur un jeu de rôle ou de stratégie – c'est peut être plus simple sur un jeu d'action ou un jeu d'aventure grand public. Ça n'est possible que si dans cette schizophrénie, le type arrive à toujours donner le dernier mot a son côté game designer, sans perdre de vue le résultat final. C'est la même chose quand il s'agit de deux personnes différentes. Un des grands problèmes du chef de projet, c'est que sur ses trois interlocuteurs principaux, le programmeur en chef, le directeur artistique et le game designer, il y a de fortes chances que le seul avec qui il puisse discuter d'égal a égal soit le game designer – les deux autres sont des spécialistes. Il faut qu'il accepte quand même de lui laisser la même liberté qu'aux autres ou on va dans le mur. Un chef de projet qui s'estime "l'auteur" du jeu et n'accepte aucune inflexion de la ligne qu'il s'est fixée c'est la meilleure façon de faire un jeu pourri.* » Et ce quel que soit le talent des programmeurs, sur le cas desquels nous nous pencherons dès le mois prochain. ■

- Rémy Goavec

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

LA PLUS GROSSE

61000 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel

les nouveautés les anciens jeux

tout pour vous débloquer

3615 ASTU

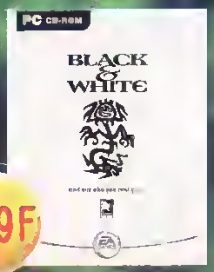
3615 SOLU

Interactive 2,21 F/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

cdandco : Objectif Gamer



369F

BLACK & WHITE
Réf. PC : 155.447
Disponible le 29 mars 2001

349F

ONI
Réf. PC 155.282

349F

EVIL ISLANDS
Réf. PC : 151.925
Disponible le 22 mars 2001

369F

COSSACKS EUROPEAN WAR
Réf. PC : 155.127
Disponible le 23 mars 2001

OFFRE EXCEPTIONNELLE !

1490F

GRAVEUR 12x10x32x IDE*
+ Tube 50 CD-R
+ Logiciel E-Jay
Réf. PC : 213.111

790F

JOYSTICK FORCE FEEDBACK 2 USB
Réf. PC : 211.114

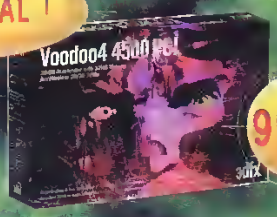
1390F

GAME THEATER XP
Réf. PC : 225.220

PRIX SPÉCIAL !

1290F

CARTE VOODOO 5 5500*
Réf. PC (version AGP) : 202.123
Réf. PC (version PCI) 202.124



990F

CARTE VOODOO 4 4500*
Réf. PC (Version AGP) : 202.126
Réf. PC (version PCI) : 202.127

PASSEZ VOTRE COMMANDE

- Sur Internet
  www.cdandco.com
  Paiement sécurisé
- Par téléphone
  0811 02 22 22
  Du lundi au vendredi de 9h à 19h
  (Prix Appel Local)

Retrouvez-nous aussi sur TPS

- Canal 82

* Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Pour tout achat, recevez le Guide des Meilleurs Sites Web

cdandco.com
MULTIMÉDIA & JEUX VIDEO
PLUS MULTIMÉDIA, Y'A PAS

OOLa !

LES DESSOUS PAS CHICS DU JEU VIDÉO

Rayman : « Rendez-moi mes bras ! »

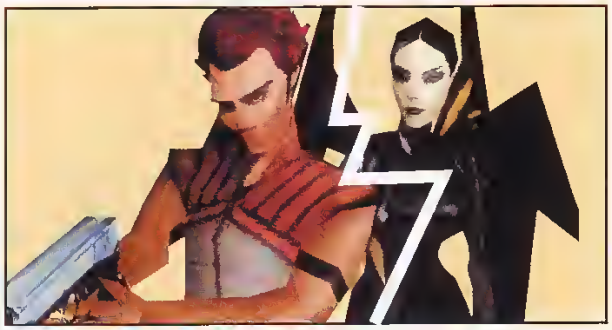
La descente aux enfers d'Alice

Exclusif !

FAUSSE PUBLICATION JUDICIAIRE

A la demande de Mlle Croute Laurence, dite Lara Croft, et de Mlle Pinson Catherine, dite Cate Archer, la cour d'appel de Palavas-les-Flots. Attendu que le magazine hebdomadaire *OOLa !* a publié dans son édition du 25 décembre 2000 des photos prises à l'insu et sans l'autorisation des deux jeunes femmes. Attendu que ces photos prises dans l'intimité de la plage de Copacabana apparaissent de nature à nuire à la carrière et à l'honorable réputation des plaignantes. Attendu que les plaignantes ont brisé les deux bras et les deux jambes, et endommagé certaines parties précieuses de l'anatomie des paparazzi, ne décharge en rien le magazine *OOLa !* de sa responsabilité, la cour condamne *OOLa !* à une amende de 118 millions d'euros et à la publication du présent arrêt en couverture de l'hebdomadaire en format quart de page.
La cour condamne également les éditeurs dudit ouvrage à six mois d'esclavage au service des plaignantes.

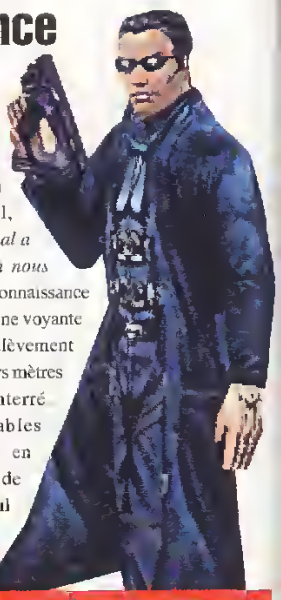
Les potins de la semaine



Drame de l'adoption

■ Après l'arrêt prématuré du show télévisé *Devil Inside*, tout le monde sait que Dave, son charismatique héros, a sombré dans une grave dépression qui devait le conduire à des excès en tous genres : alcool, drogue et somnifères l'avaient rendu agressif et violent. Il a même cassé une jambe à Rayman (qui n'a pas porté plainte) lors d'un gala. Alors que rencontrer Deva lui était impossible (et pour cause, c'est lui aussi !) et qu'il s'est déclaré désireux d'avoir un enfant avec elle, il a enfin trouvé un moyen : adopter Gift. Le petit homme rouge du jeu homonyme a juste déclaré que Dave « *sentait un peu mauvais de la bouche* ».

JC Denton annonce la fin du monde



■ Après avoir triomphé dans Deux Ex, l'ex-agent secret a décidé de se couper de la civilisation. Il s'est retranché dans un abri antiatomique pour échapper, dit-il, « *à des attaques télépathiques qui font mal à la tête, et au cataclysme imminent qui nous menace tous* ». Il aurait également eu connaissance d'informations top secrètes, révélées par une voyante louche rencontrée lors de son dernier enlèvement par des extraterrestres. C'est donc plusieurs mètres sous terre que JC Denton s'est enterré, communiquant uniquement par tables tournantes avec des verres en plastique (pour des raisons de sécurité). On murmure qu'il préparerait un livre en collaboration avec Jacques Pradel et Chris Carter.

Born to be wild

■ Les sympathiques Smarties, connus pour leur remarquable prestation dans Giants, mais surtout pour leurs multiples saccages de chambres d'hôtel et leur alcoolisme notoire, semblent vouloir se racheter une conduite et revenir dans le droit chemin. Ils viennent en effet d'annoncer la création d'un boys band sobrement appelé Smart as Smarties, et ont signé chez Bunny Records, habituellement spécialisé dans les concerts de lapins. « *Notre premier titre s'intitulera* Cuitodrome for Love, *ce sera une chanson sur la nostalgie de l'enfance et l'imparfait du subjonctif* », ont déclaré les intéressés à une conférence de presse.

Nom d'une pipe !

■ Gordon Freeman, le célèbre généticien au passé trouble a une fois encore été arrêté par la police. Il a effectivement été surpris en compagnie d'une hôtesse professionnelle récemment immigrée du Libéria, dans une voiture sur un grand boulevard. Ayant déjà été arrêté, il y a deux mois, en plein effort avec une Xenomorphe derrière une centrale atomique, il y a de grandes chances pour que la justice ne se montre pas clémente. Un mystérieux inconnu à la mallette aurait néanmoins payé sa caution avant de repartir, escorté par deux militaires. « *Je n'y pipe mot* », a déclaré monsieur Freeman avec morgue.

■ **Solid Snake, le bien nommé : des sources non autorisées affirment que le pseudonyme du héros de Metal Gear Solid serait en rapport direct avec une partie précise de son anatomie. Il aurait même débuté sa carrière en tournant dans des films pour adultes.**

■ **Baldur's Gate III, problèmes à l'allumage : Cate Archer qui doit tourner dans le prochain épisode exige une bande-son « *groovy* » et des couleurs « *qui pètent* ». Selon elle, l'univers est trop triste et elle ne jouera pas si les producteurs « *ne se lâchent pas un peu, faut se décoincer les mecs* ».**

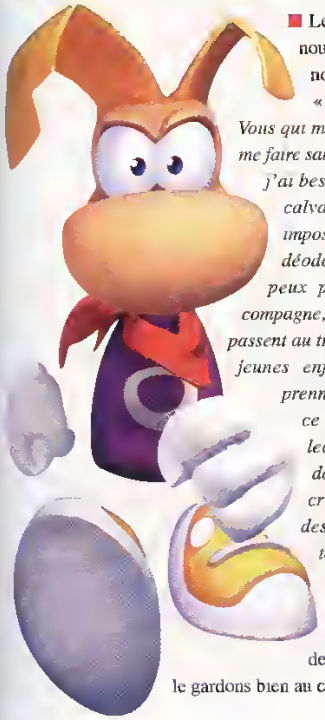
Le cambrioleur cambriolé !

■ C'est une situation cocasse qu'ont vécue les gendarmes hier. Garett, l'archer-voleur bien connu des services de police pour ses multiples larcins dans des résidences privées et même secrètes, a porté plainte hier pour... cambriolage ! Imoen, sa compagne (de Baldur's Gate II), s'est effectivement introduite chez lui et a emporté une grosse partie de sa collection « privée » d'objets d'art, après avoir neutralisé un système d'alarme dernier cri. Elle aurait même laissé un mot : « *Moi, j'm'en vais* ». La police, trop contente, en a profité pour placer monsieur Garett en garde à vue.

Horny le Ripper : «Halte aux farines animales !»

■ Éleveur de poulets depuis plusieurs années, le Ripper a menacé les fabricants de farines animales d'une mort lente et douloureuse s'ils n'arrêtaient pas immédiatement leur production. Connu pour ses positions très arrêtées, son intransigeance aussi légendaire que le tranchant de sa faux, et la qualité exceptionnelle de ses poulets, le Ripper s'est déclaré prêt à entrer en guerre. Et on le croit sur parole.

Rayman : «Rendez-moi mes bras !»



■ Le sympathique Rayman vient de nous adresser une lettre ouverte, que nous nous empressons de publier : *« Chers amis lecteurs de* OOLa ! *Vous qui m'aimez tant. Vous qui aimez tant me faire sauter et gambader, mes petits amis, j'ai besoin de votre aide. Ma vie est un calvaire ! Enfiler un pantalon m'est impossible, j'ai tout le temps froid, et le déodorant m'est inutile. Pire, je ne peux prendre le bras de ma douce compagne, Raygirl. Dans la rue, les gens me passent au travers, et il n'est pas rare que de jeunes enfants un peu trop affectueux prennent ma main en souvenir, quand ce n'est pas le pied ! Cher ami lecteur, tu trouveras une pétition dans ces pages pour que mes créateurs me rajoutent des bras et des jambes. Moi aussi, je veux des tatouages ! »* Nous lui souhaitons bon courage dans son combat. Nous lui rappelons également qu'il a oublié un pied lors de son dernier passage à la rédaction. Nous le gardons bien au chaud dans un tiroir.

Espace publicitaire

GROSKABUTO.com

Le géant des prix mini !

Vous me reconnaissez ? C'est moi, Gros Kabuto, le fournisseur officiel de toutes les armes de pointe du jeu vidéo. Chez moi, les prix sont sacrifiés. Un AK-47 32 bits en 1024 x 768 pour seulement quelques dollars. Un sort de niveau 13 contre quelques amulettes !!! Une épée à deux mains contre quelques âmes !!! Des arguments de taille non ? Alors, toi aussi, viens sur groskabuto.com, le fournisseur officiel du jeu vidéo.

Délai de livraison : 1 h en moyenne pour un modem 56k, paiement par carte bancaire ou échange de login et mot de passe par transaction sécurisée.

VENTE D'ARMES DE POING

Au combat, votre arme ne doit pas vous trahir. Et ça, Terros et Counters l'ont bien compris. C'est pourquoi, avant de partir s'affronter à l'autre bout du monde, ils font toujours un petit tour par mon magasin, groskabuto.com. Nos armes sont testées en conditions réelles et garanties à vie. Plus : si une grenade vous explose dans les mains, groskabuto.com vous la rembourse gracieusement.
Interdit à la vente aux moins de 7 ans.

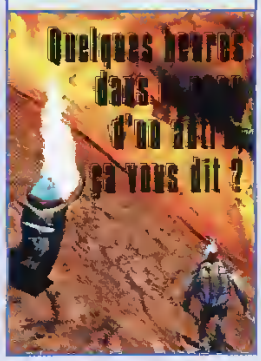
Photo non contractuelle

Toi aussi, deviens terroriste professionnel, avec cet AK-47 flambant neuf !

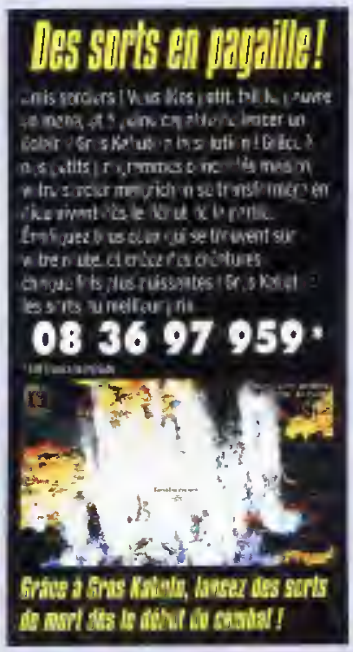
LOCATION DE PERSONNAGES

Ami barbare, errant dans le gigantesque monde de Diablo II, vous n'arrêtez pas de vous faire trucider par plus fort et plus puissant que vous ? Pas de problème : Gros Kabuto a la solution. Pour quelques heures, vous pouvez louer notre personnage de niveau 57*, et le dépouiller de toutes ses armes ! Chez groskabuto.com, on est généreux et on aide les plus faibles !

*** Location de personnages pour 1000 F/heure, e-mail : sortspreskgratuit@groskabuto.fric**



Des sorts en pagaille !



OOLa ! Les dessous pas chics du jeu vidéo

Directeur de la publication : Sébastien Tasserie
Rédacteur en chef : Rémy Goavec
Reporters : Luc-Santiago Rodriguez et Thomas Diouf
Paparazzi : Jérôme Sonnet

OOLa ! est une publication humoristique et satirique.

À la une

Alice

Sortie du pays des horreurs !

En ce vendredi 26 janvier, Alice est à l'heure pour sa sortie de la maison de repos où elle s'est elle-même réfugiée, il y a quelques semaines. Habillée de son éternelle jupette, la star du jeu vidéo est sortie discrètement par la porte arrière du complexe Forever & Everland, établissement réservé à l'élite des dépressifs en tout genre.

Alice semble avoir passé beaucoup trop de temps au Pays des Merveilles artificielles, et ce n'est qu'après plusieurs allers-retours à l'hôpital (où elle aurait subi une demi-douzaine de lavages d'estomac) qu'elle s'est résolue, enfin, à reprendre sa vie en main.

Les raisons de ce mal-être permanent peuvent cependant s'expliquer. La jeune fille entretenait depuis des mois une relation très sérieuse avec Kay'l, le personnage de Nomad Soul. Mais – hélas ! – les névroses de chacun ont causé la destruction de ce couple. « *Au début, on a cru que ça pourrait marcher* », a confié Kay'l à des proches. « *Quand je voulais partir sauver le monde d'Omikron, elle retournait au Pays des Merveilles.* » C'est ensuite que les choses se sont gâtées.

Détruite par les drogues, ravagée par plusieurs dizaines de chagrins d'amour, ruinée par des gestionnaires peu scrupuleux, Alice n'était plus qu'un infâme déchet. Elle semble enfin sortie de l'ornière.

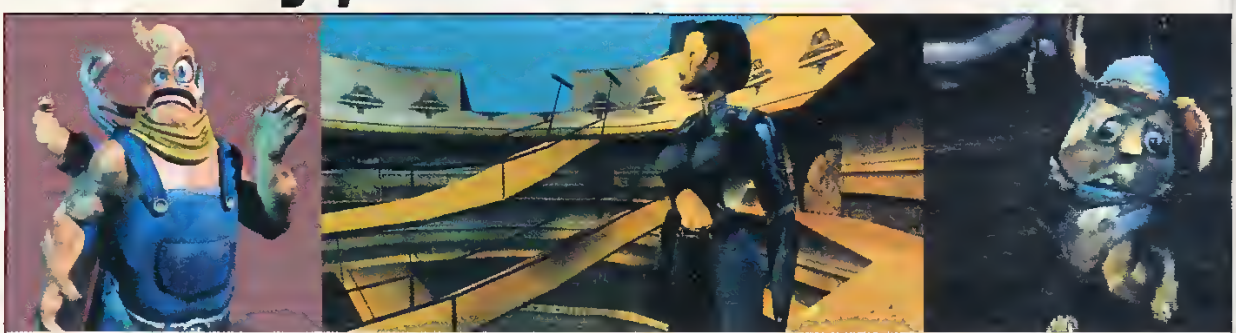
Adepte du travestissement, Kay'l aurait commencé à jouer des tours à Alice. Il revenait en policier, en femme, en strip-teaseuse, en animal, en géant des neiges. C'était plus qu'Alice ne pouvait supporter. Elle aurait commencé par tenter de décapiter son chat, avant de demander à tous ses proches la formule de la potion rapetissante. Abandonnée, seule dans un lit faisant quinze fois sa taille, Alice a commencé à se sentir seule, son amoureux revenant chaque soir sous une enveloppe corporelle différente. Elle avait l'impression que son homme lui posait chaque soir un lapin (blanc, évidemment).

Lentement, Alice a commencé à glisser au pays des horreurs. En retard sur les tournages, invisible pour les caméras du haut de ses 15 centimètres, Alice a sombré. Après plusieurs mois d'hôpital, la belle est bien décidée à retrouver la face et à sortir des méandres du désespoir. Elle vient d'ailleurs de plaquer Kay'l, et s'intéresserait de près au poids lourd de la vente d'armes, le richissime Kabuto, propriétaire de groskabuto.com.

« *Je vois la vie différemment maintenant. Je ne veux plus aller au Pays des Merveilles. Je ne veux plus rapetisser. Je veux être grande. Très grande. Géante. Pour le nouvel homme de ma vie, Kabuto.* »

Avec le gentil géant, Alice commence une nouvelle vie.

Avec K'ayl, l'enfer du transformisme !



Quelques-unes des enveloppes corporelles prises par K'ayl au cours des dernières semaines. On comprend que le fragile équilibre mental d'Alice n'y ait pas résisté !

Courrier du cœur

Ma femme me bat

Cher *OOLa !*,
je suis sans doute un cas particulier, mais comme je ne sais plus comment réagir ni à quel sein, euh… saint me vouer, j'ai décidé de tout te raconter. Tant pis. Tant pis pour ma réputation, tant pis pour ma fierté de, hum… d'homme, tant pis pour mes nombreux fans. Il faut que la vérité éclate enfin. Voilà, depuis plusieurs semaines maintenant, ma femme me bat quotidiennement. Visiblement à bout de nerfs pour des raisons que je ne m'explique pas (sauf si faire sauter la maison à cause du gaz, briser une pile d'assiettes ou couler le bateau par mégarde suffisent à lui faire perdre son calme…), elle ne cesse de me rouer de coups. J'ai peur pour ma peau, je fais d'atroces cauchemars (je rêve que je suis poursuivi par un pirate en colère, le comble du ridicule) et ne sais plus quoi faire. S'il te plaît, aide-moi !
Guybrush T.

■ Cher Guybrush, tape plus fort qu'elle et tout rentrera dans l'ordre. Et comporte-toi en homme, mauviette !

Harcèlement sexuel

Cher journal,
je n'en peux plus. Star de la série des Resident Evil depuis maintenant plusieurs années, je subis à chaque nouvel épisode les avances insistantes et équivoques de mes partenaires. Les morts vivants (tous des figurants en plus) sont effectivement intenables : ils me suivent dans les loges et aux toilettes et ont plusieurs fois tenté d'abuser de moi, s'y mettant même parfois à plusieurs pendant que d'autres faisaient le guet. Vous voyez, ils sont même organisés lorsqu'ils deviennent salaces. Lorsque nous jouons, ils rivalisent de gestes obscènes et de remarques déplacées, profitant de leur costume minimal pour exhiber ce que la pudeur m'interdit de nommer mais qui est en parfait état de marche.
Je n'en peux plus, j'ai besoin de vos conseils. J'ai échappé au pire, mais pour combien de temps ?
Jill Valentine

■ Chère Jill, si tu démissionnes, personne ne t'en voudra.

Soirées mondaines

Crépage de chignon

L[illegible] vendredi dernier au Marquis[illegible] Chic [illegible] les meilleurs mis [illegible] les [illegible] stars. Arrivée en compagnie de la belle Cate Archer, [illegible] Lara Croft n'a visiblement pas apprécié que la sulfureuse Julie S[illegible] occupe [illegible] de la soirée. Résultat : plusieurs dizaines de verres brisés, des chaises et des tables [illegible], un œil au beurre noir, et une verte [illegible] de Lara par Cate, [illegible] par ce manque de flegme [illegible]…

Toujours à tourner autour de Cate, Julie aura-t-elle compris la leçon ? Maintenant on en est sûr : la Lara n'est pas prêteuse !

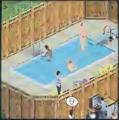
Le feu aux planches

L[illegible] Pyro et ses [illegible] quelques Pyro [illegible] et une [illegible] Spitfire) ont [illegible] le [illegible] de la célèbre boîte de nuit *Le Marquis Chic* et ont littéralement [illegible] le feu au dance floor. [illegible] par l'[illegible] torride et [illegible] échauffés par un videur peu compréhensif, Pyro et ses amis ont fait leur entrée [illegible]. Les pompiers, prévenus [illegible], n'ont rien pu faire [illegible] de sortie ce soir-là, s'est déclaré plutôt satisfait de sa soirée.

Pyro a été une nouvelle fois à la hauteur de sa réputation de Firestarter !

Les Sims refoulés

Alors qu'une soirée spéciale était organisée à [illegible] pour fêter la sortie de [illegible], compo[illegible] toute l'équipe, à l'exception de Kabuto, retenu par d'autres [illegible], la sécurité a rapidement été [illegible] par une horde d'envahisseurs qui ont tenté [illegible] le passage. Les Sims étaient effectivement près de [illegible] et se sont montrés extrêmement désireux de participer à la fête. Heureusement, les videurs, fins psychologues, les ont [illegible] sur la [illegible] du [illegible].



Les innombrables Sims auraient l'intention de porter plainte pour « discrimination pixellienne ».

dix bougies

Depuis sa Californie ensoleillée (oui, on est jaloux !) et à l'occasion des dix ans de Blizzard, Bill Roper nous a accordé un bref entretien, où il est question des expériences passées, d'Orcs, de gros démons rouges et des dix années à venir. Rendez-vous en enfer.

dans le BLIZZARD

Ce n'est pas flatter Bill Roper et ses associés de dire que Blizzard est l'une des sociétés de développement de jeux vidéo les plus célèbres et les plus brillantes. Fondée en 1991, la compagnie se nomme d'abord Silicon & Synapse, puis Chaos Studios en 1993, avant de devenir pour de bon Blizzard Entertainment en 1994. Le premier jeu commercialisé sous la marque Blizzard sera donc Warcraft : Orcs & Humans, un des grands chocs qui lança, avec Dune II et Command & Conquer, le genre stratégie en temps réel. Mais les plus gros succès de Blizzard viendront à partir de 1995, avec Warcraft II (toujours joué en LAN et sur le Net) et Diablo, qui établit, déjà à l'époque, un record avec deux millions d'exemplaires vendus. Starcraft, Brood War et surtout l'incroyable carton de Diablo II pendant l'été 2000 vont venir confirmer ce statut de star dont le moindre jeu est guetté comme le loup blanc. Alors que l'add-on de Diablo II ne va plus tarder à apparaître sur nos écrans, et que tout le monde ludique retient son souffle, le moment était bien choisi pour faire le point avec le papa de Diablo, tête pensante en chef de Blizzard, M. Bill Roper en personne.

■ BILL SPEAKING

Bill Roper

Interview

« Je ne fais pas qui pensent que va conquérir . »
Bill Roper

C'est vraiment difficile Il y en a tellement Les plus marquants ce sont sans doute la toute première fois que nous avons sorti un jeu en tant que compagnie indépendante avec Lost Vikings, la sortie de Warcraft Orcs & Humans, qui était un des premiers jeux de stratégie en temps réel, et aussi le tout premier jeu signé Blizzard Ce sont toutes ces premières fois qui me reviennent en mémoire Ensuite bien sûr la création de Diablo, et de Battle net qui a été une grande première un défi vraiment excitant Quand nous étions en train de créer Diablo nous pensions bien sûr que ce jeu allait marcher, mais pas à ce point Ça aussi c'est un formidable souvenir Réussir un tel pari

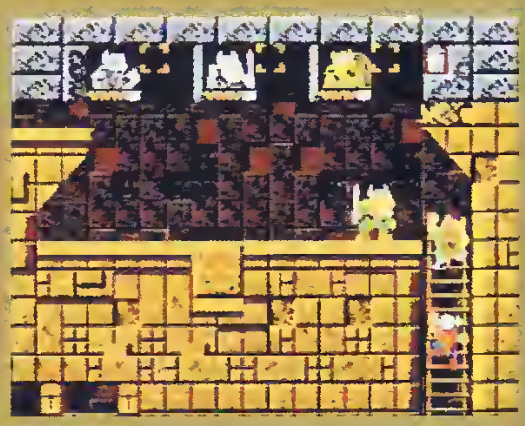
Ils le sont tous ! (Rires) Le plus dur, ça a été de tenir contre tous ceux qui prédisaient notre échec Je ne sais pas si vous vous en souvenez mais à l'époque tout le monde disait que le RPG était mort Et regardez maintenant J'aime à penser que Diablo avec son mélange d'action et de RPG, a contribué à lui redonner vie

(Rires) J'aimerais le penser mais ce serait terriblement prétentieux ! La vraie origine des univers persistants ce sont les MUDS (NDLR jeux on line par texte) Peut-être que Diablo a pu aider des gens comme Richard Garriot (NDLR le créateur d'Ultima Online) à vendre son projet aux éditeurs en montrant que quelque chose d'approchant marchait très fort

Vous savez, ici chez Blizzard, on est tous sur au moins un des UP existants Après tout, ces jeux représentent un peu l'essence de notre métier créer des mondes au sein desquels les autres viennent jouer et rêver L'avantage de Diablo c'est que l'on peut y jouer un peu partir revenir Je trouve que Diablo fonctionne très bien sous sa forme actuelle et je ne suis pas sûr que son scénario conviendrait à un univers persistant

Il y a tellement de nouveautés dedans que je ne sais pas vraiment par quoi commencer En fait avec cet add on nous allons carrément tripler le nombre

Comme Diablo II avant lui, Warcraft III est l'un des jeux les plus attendus du monde, et par des millions de fans trépignant d'impatience.



Un des tout premiers jeux de Blizzard (sur console), sorti du temps où la compagnie s'appelait encore Silicon & Synapse.

d objets disponibles Mon ambition c est que cet add-on soit un peu à Diablo II ce que Brood War a été a Starcraft et j'ai bon espoir d y arriver D'autant qu'en dehors des nouveaux items il y aura énormément de surprises, alors je ne veux pas trop en dire aujourd hui

C est tres difficile de répondre a cette question De façon evidente notre plus gros probleme a concerne la taille des serveurs sur Battle net On a ete beaucoup critiqués pour ça, les gens ont dit « *avec les precommandes, vous saviez d avance que ça allait marcher* » Seulement, on ne pensait pas que ça marcherait aussi bien et surtout aussi vite On a ete dépasses, on a travaillé jour et nuit Si c'était à refaire on ne se laisserait plus surprendre Il y a aussi des choses qu on a mal expliquees comme le premier patch Mais sinon Diablo II est vraiment ce que je voulais au départ

En fait nous ne faisons pas de plans à l avance Tout dépend de ce que nos equipes de developpement ont envie de faire a un moment donné après avoir fini un jeu Après Warcraft II tout le monde s attendait à ce qu'on fasse Warcraft III Mais l idee génerale était de quitter ce monde-la pour s'aventurer dans la science-fiction C est un peu comme un écrivain souvent, le public veut qu il continue de faire toujours la même chose alors que pour garder l inspiration il faut faire uniquement ce dont on a envie

Non Enfin oui (Rires) Nous avons en effet un projet bien avance, mais nous sommes justement en train de discuter de la bonne date pour le revéler Peut être à l'E3, peut-être en septembre Mais en parler aujourd hui serait prématuré

C'est vrai que certains jeux l'ont utilisee de façon purement esthétique mais c est de moins en moins vrai Regardez Homeworld la 3D dans ce jeu est exploitée d une façon géniale Dans Warcraft III la 3D change vraiment toute la façon de jouer et de raconter l histoire. Le tout quand on développe ce genre de jeu, est de ne pas essayer à tout prix de se faire trop plaisir Vous et moi jouons a plein de jeux tout le temps Mais nous devons toujours penser a ce que va pouvoir faire le joueur moyen Pas question qu il se sente perdu, ou qu il passe dix heures rien qu a essayer de maîtriser l interface Ma devise c est « Easy and fun » Tous nos jeux se doivent de la respecter

C est très difficile de dire où cette industrie sera dans seulement cinq ans... C'est vraiment un defi à relever qui se présente a nous En tout cas, je ne fais pas partie de ceux qui pensent que la Xbox va conquerir le monde Le PC et la console sont vraiment differents et c est pour cela que souvent les portages de l un à l'autre ne marchent pas très bien Je pense que la plupart des passionnés auront les deux de toute façon Peut être à la rigueur dans quinze ans tout tournera-t-il sur le même support, mais c est encore loin. Pour l'instant je n ai encore aucune envie d envoyer un mail par la tele, ou de la monopoliser avec mes jeux alors qu'elle peut faire tant de choses Le prochain gros cap sera à mon avis, le veritable passage des consoles au Multi et ça pour moi c est vraiment passionnant.

Repoussé plusieurs fois et après trois ans d'attente, Diablo II s'est vendu à près de 3 millions d'exemplaires dans le monde.

■ L'AVENIR DES HÉROS

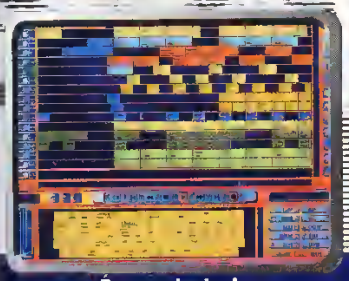
Dance 3

Le logiciel de création musicale incontournable !

eJay

" La référence de la création et du mix audio" PC MAX

" Le logiciel d'avant-garde pour la création de musiques House et dance ! " PC TEAM



Écran principal

FX Studio / Wave Editor

Plus de 5000 samples libres de droit

Dance eJay 3 :

Le logiciel complet pour créer vos propres musiques Dance & House

- PRISE EN MAIN SIMPLE ET INTUITIVE
- PLUS DE 5000 SAMPLES DANCE/ HOUSE LIBRES DE DROIT
- FX STUDIO: EQUALISEUR 10 BANDES + RACK D'EFFETS APPLICABLES EN TEMPS RÉEL + ÉDITEUR WAVE
- ACCES INTERNET DIRECT À LA BANQUE DE SAMPLES EJAY: DES NOUVEAUX SAMPLES DISPONIBLES CHAQUE SEMAINE
- FUNCTION IMPORT / EXPORT DE SAMPLES
- MIXAGE 32 PISTES EN QUALITÉ HI-FI STÉRÉO
- TIME STRETCHER, BOOSTER, AUDIO MIXER
- GROOVE GENERATOR ÉDITE À RYTHMES 16 PISTES AVEC PLUS DE 500 RYTHMIQUES PRÉENREGISTRÉES

eJay
WWW.EJAY.FR
la plate-forme musicale interactive

FOCUS

La rédac en folie

Carnet 2 bord

C'était sûr : l'arrivée de Black & White à la rédaction a provoqué un véritable vent de folie !

29 janvier

Depuis une semaine, Rémy ne sait plus aligner que deux mots : Black & White, avec lesquels il fait d'interminables phrases dépourvues de sens. Il ne répond plus que par « Black » ou par « White », s'habille de noir et de blanc, et appelle même tout le monde monsieur Black ou madame White.

31 janvier

Gaelle apprend à tout le monde à faire des grenouilles sauteuses en origami. Fred est déprimé : il n'a plus l'exclusivité. Elle a même offert un chat géant à Luc et des figures géométriques aux autres. Fred se demande si la vie vaut vraiment la peine d'être vécue en considérant tristement son Yoda en papier de 20 cm de haut.

1er février

Il serait question que Peter Molyneux vienne personnellement apporter la version test de Black & White à la rédaction. À cette annonce, Rémy s'évanouit, tandis que Thomas, qui mordait à la gorge tous les coursiers qui arrivaient (des fois que...), tente de dissoudre Rémy (qui était pressenti pour faire le test) dans les toilettes.

2 février

Dans un souci de conformisme et de progrès technologique, Rémy achète l'Athlon 1 GHz de Thomas et une carte mère pour, comme Luc et Fred, passer à la vitesse supérieure. Le montage se passe bien, jusqu'à ce que Thomas installe une super version inédite et expérimentale de DirectX 12, dispo nulle part, mais qui selon Thomas, va « *booster ses perfs de la mort* ». Une épaisse fumée noire s'échappe immédiatement de la tour de Rémy.

3 février

Devant le nombre réduit de tests et de previews, les pigistes affamés doivent trouver d'autres moyens de subsister. Arnaud se lance dans une carrière de clown au cirque Boughone, Stéphane, dans la maintenance informatique, et Noël, dans une carrière musicale postgothique top électro. Leurs premiers clients connaissent immédiatement la douleur.

4 février

Seb arrive en marchant sur les mains en exultant : non seulement il a passé une super semaine de vacances au ski à manger des fondues au fil dentaire, mais il vient de s'acheter un PC 1 GHz sur lequel il peut faire tourner son jeu favori : Police Quest 3. « *C'est génial* », dit-il. Toute la journée.

5 février

La rédaction est en émoi : Black & White est arrivé ! On est obligé de séparer Thomas et Rémy qui se sont jetés sur la version test en feulant, dévastant au passage une partie des bureaux et roulant sous les tables. Sophie va chercher un seau d'eau.

6 février

C'est terrible : à force de jouer à Black & White, Rémy est persuadé d'être la créature de Seb. Il demande à être attaché en laisse, à être puni lorsqu'il « s'oublie » dans la rédaction, à être félicité lorsqu'il joue avec un ballon, et surtout, il confond la rédaction avec un village, cherchant à écraser tout le monde avec ses grosses chaussures.

Olivier Canou
Rédacteur en chef

Jeux favoris :
Black & White
et Giants

Sébastien Tasserie
Rédacteur en chef adjoint

Jeux favoris :
Black & White
et Severance

Luc-Santiago Rodriguez
Chef de rubrique tests

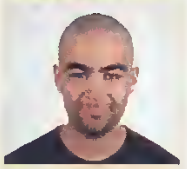
Jeux favoris :
Sacrifice
et Black & White

Rémy Goavec
Rédacteur

Jeux favoris :
Sacrifice
et Black & White

Frédéric Dufresne
Rédacteur

Jeux favoris :
Sacrifice
et Alice



Thomas Diouf
Pigiste permanent

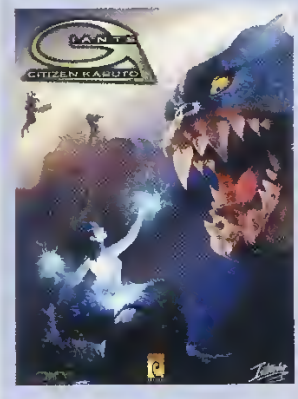
Jeux favoris :
Black & White
et Sacrifice

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Vous avez sans doute aperçu le pavé accompagnant chaque test et vous faisant part de la version testée et des problèmes rencontrés. Mais les versions finales, elles, sont bien entendu parfaites... non ?

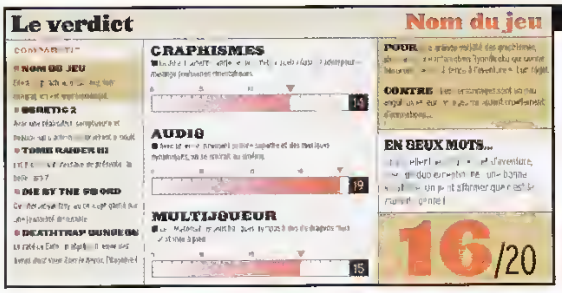
Giants

On peut déjà saluer une VF très réussie tant au niveau de l'adaptation qu'à celui des doublages : l'humour est intact, aussi bien dans le jeu des acteurs que dans les dialogues. C'est assez rare pour être salué. Autrement, la version finale a planté une fois et accuse quelques petits bugs : des adversaires qui tirent à travers les murs, des tirs ciblés et inratables qui n'atteignent étrangement pas leur cible... Bref, quelques petits problèmes assez énervants mais pas trop graves qui, nous l'espérons, seront corrigés avec un patch.



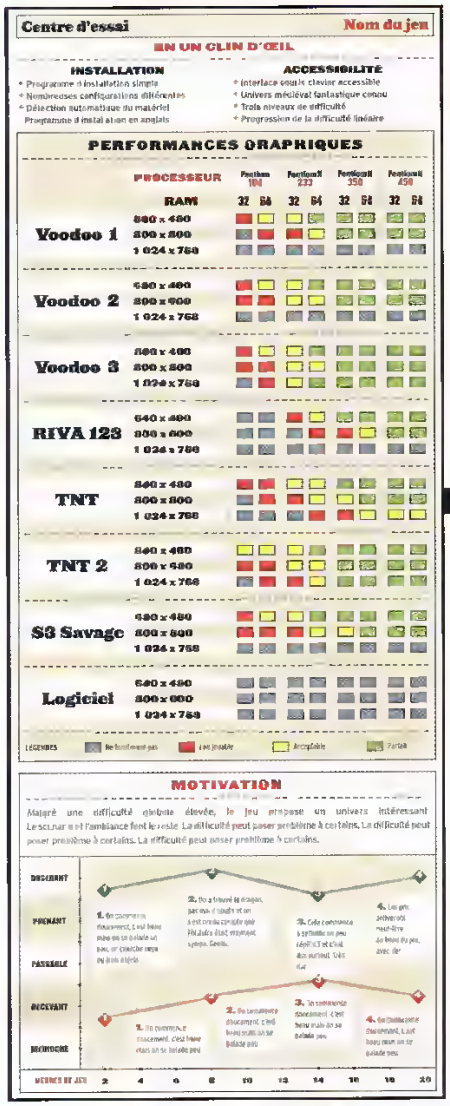
Oni

Un an de retard pour un jeu qui plante, ça fait un peu pester, surtout avec des graphismes aussi dépouillés. Dans cette version finale d'Oni, il n'y a toujours pas d'option pour reconfigurer les touches. si vous désirez le faire, il faudra aller modifier un fichier texte dans le dossier d'installation (on a déjà vu plus pratique). En 1600 x 1200, les textures refusent de se mettre en qualité maximum et on a même constaté quelques retours sous Windows. À quand le patch ? Bref, Oni, le jeu qui risque de bien porter son nom !



LE VERDICT

Le **Comparatif** (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence. **Graphismes**, **Audio** et **Multijoueur** (deuxième colonne) sont notés sur 20, exactement comme la note finale. Les **Pour** et les **Contre** détaillent les points essentiels qui nous ont plus ou déplus. Quant au commentaire qui accompagne la note finale, il illustre l'impression générale que nous a fait le jeu testé.



SPÉCIFICATIONS

Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les **Possibilités graphiques** indiquent les librairies 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les **Possibilités Multijoueur** signalent le nombre de joueurs supportés selon les connexions ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

CENTRE D'ESSAI

■ Dans le pavé **En un clin d'œil**, vous saurez tout sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc.).

■ L'encadré **Performances graphiques** est réservé aux gros tests qui le nécessitent. Il détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre RAM en haut. Reportez-vous au résultat. Notez que la partie « Logiciel » (tout en bas) concerne l'accélération logicielle.

■ Le tableau de **Motivation** propose une courbe reflétant le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode Multijoueur s'il est géré par le jeu.

Loïc Claveau
PIGISTE PERMANENT

Jeux favoris :
Sacrifice
et Severance

Noël Chanat
PIGISTE

Jeux favoris :
Worms World Party
et Sacrifice

Bertrand Pomart
PIGISTE

Jeux favoris :
Diablo II
et Fargate

Stéphane Prince
PIGISTE

Jeux favoris :
Project IGI
et Counter-Strike

Arnaud Cueff
PIGISTE

Jeux favoris :
Project IGI
et Virtual Pool

Le Teignard
TUEUR DE LECTEURS

Jeux favoris :
Black & White
et Severance

LE TOP

1 Severance

Éditeur : (Codemasters)
Genre : Action

16/20

Oubliez tout ce que vous avez pu voir de Rune. Il était magnifique mais nous venons d'entrer dans une nouvelle génération de jeu d'action 3D avec Severance. Pas à cause des graphismes, qui restent similaires, mais à cause de la gestion de l'univers. On peut dire que le mot-clef de ce jeu est " réalisme ". Mais ce n'est pas son seul atout : plus qu'un simple jeu d'action bourrin façon Die By the Sword (qui avait innové grâce à son système de combat), Severance emprunte en effet autant d'éléments au jeu de rôle qu'au jeu de combat façon console et c'est une réussite !

2 Oni

Éditeur : Take 2
Genre : Action

15/20

Après avoir attendu aussi longtemps, on doit avouer que notre enthousiasme pour Oni s'était émoussé et les premières minutes de jeu ne nous ont pas réconforté. Les environnements quelques peu dépouillés surprennent au premier coup d'œil, mais il s'agit d'un de ces jeux qui se bonifient avec le temps passé dessus. Progressivement, le plaisir de jeu s'intensifie. L'intérêt d'Oni réside dans les affrontements (et dans son mode de combat très console), un aspect parfaitement réalisé, et dans l'univers Manga qui ravira les fans. On s'amuse vraiment, ce qui est l'essentiel, avec une héroïne pour le moins sexy.

3 Half-Life Generation

Éditeur : (Havas)
Genre : Quakelike

15/20

Le coffret ultime ! Il regroupe effectivement Half-Life, son data-disk Opposing Force et surtout, surtout, le MOD le plus joué sur le Net : Counter-Strike, dans sa toute dernière version. Plus de besoin de télécharger les patchs et mises à jours ! Il va de soi que pour jour sur le Net, cette boîte est un trésor. Malgré son ancienneté, Half-Life est toujours exploité par des centaines de MODS, ce qui assure sa durée de vie et vous trouverez donc des milliers de joueurs à affronter. Un investissement sûr donc, pour qui veut goûter aux joies de l'étripage en Multijoueur !

4 America

Éditeur : (Micro ap)
Genre : Stratégie

Coup de cœur

Décidément, Age of Kings, un an après sa sortie, fait toujours des émules. America est donc une nouveauté du même acabit que le hit de Microsoft sauf qu'ici, les Mexicains, les Indiens, les Américains et les Desperados remplacent les nations européennes médiévales. Autrement, c'est pareil : gestion de ressources, combats, mode de développement, animation des personnages qui s'activent à l'écran, graphismes et décors variés, taille des cartes variables... L'univers Far-West n'avait pas été exploité dans ce type de jeu, et les fans apprécieront sans aucun doute cet aspect, mais pour le reste cela manque d'innovations.

5 Les trois royaumes

Éditeur : (Eidos)
Genre : Stratégie

Coup de cœur

Encore un clone de Age of Kings qui cette fois se déroule en Chine. Comme dans le célèbre hit de Microsoft, l'univers est médiéval, avec donc un dépaysement assuré. On aide des peuplades (trois, d'où le nom du jeu) à se développer, puis on les envoie taper sur la tête du voisin. Rien de bien révolutionnaire pour ce jeu de stratégie temps réel qui possède cependant un énorme atout : fonctionner sur toutes les configurations, même les plus modestes.
Son autre atout : il reprend des batailles historiques et s'inspire d'un livre datant de 1300 !

LA VIE. LA VRAIE.

MARS 2001

Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM

L' affaire du mois

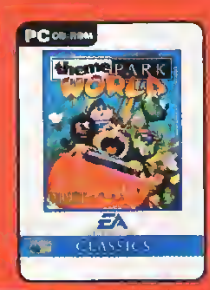
OFFRE EXCLUSIVE AUCHAN

FIFA 99

LA référence en jeu de football
Retrouvez 220 clubs issus de 12 championnats nationaux, un Super [illegible] Européen avec les [illegible] Stades [illegible]

99F00
15€06

THEME PARK™ WORLD



Amusez-vous en créant et en gérant votre parc d'attractions.
[illegible] des attractions, des [illegible], des stands !
[illegible] des chercheurs qui [illegible] des attractions et des [illegible].
[illegible] votre parc en vue [illegible] très réaliste.
[illegible] les attractions fantastiques [illegible] vous avez créées.

99F00
15€06

Sim City 3000

[illegible]

Command and Conquer Alerte Rouge

[illegible]

99F00
15€06

Need For Speed 4

[illegible]

99F00
15€06

L'œil de Dieu

Black & White Jeu-concept pour mégalomanes qui se prennent pour des dieux.

Pour info ■ ÉDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Lionhead ■ GENRE god-like ■ JOUEURS 1 à 4 ■ [illegible] ■ [illegible]

Tout en chiffres

- 20 sortilèges
- 10 bâtiments
- 8 professions
- 5 continents
- 4 années de développement
- 3 créatures au début
- 3 laisses

Version testée

- alpha anglaise
- nombreux retours sous Windows
- quelques options manquantes
- quelques quêtes manquantes
- quelques sorts manquants
- quelques bugs

Adresse Internet

www.lionhead.com/

EN CE 5 FÉVRIER 2001, la rédaction de *Gen4 PC* se voit enfin remettre une version test de Black & White. Les journalistes sont fébriles : et si ce n'était qu'un économiseur d'écran perfectionné ? Quand, trois jours plus tard, le journaliste chargé de faire la critique du jeu se retrouve devant sa page blanche, honnêtement, il flippe un peu. Il prend un vieux col roulé, enfile une veste en velours avec des raccords aux coudes et prend la voix de Michel Chevalet : « Alors, Black & White, qu'est-ce que c'est ? »

■ **CETTE LUEUR D'INTELLIGENCE DANS LE REGARD** Sympa mais stupide, je vous présente ma vache. Et elle n'est pas folle, elle.

Comme tous les jeux de Peter Molyneux, Black & White est un god-like. Dieu, ici, c'est vous. Vous la voyez, cette île perdue au milieu de la mer ? Approchez un peu. Là. Voilà, ça c'est un village. Approchez encore. Eux, ce sont vos villageois. Pour le moment, ils ne croient pas beaucoup en vous : ils ne vous ont pas encore vu faire grand-chose. Alors, ils vaquent à leurs activités quotidiennes. Ils vont couper du bois, construisent des maisons, dorment, se reproduisent. Bref, une petite vie pépère. Seulement, quand on est un bête villageois, on ne peut pas toujours tout faire soi-même.

Comme tous les jeux de Peter Molyneux, Black & White est un god-like.

Alors, dans ces grands moments d'inquiétude, de solitude, de détresse et de souffrance, on se tourne vers une divinité. Quelqu'un en qui on ne croit que quand on en a besoin. Quelqu'un qui, au contraire de Tornado (le cheval de Zorro), ne se pointe pas dès qu'on l'appelle : Dieu. Par exemple, cette femme qui a perdu son frère, malade dans la forêt, va vite solliciter l'aide divine. Elle se tourne vers vous et vous implore. En tant que dieu, plusieurs possibilités. Aller chercher son frère et le ramener. Saisir la femme et la poser près du malade. Prendre le frère, le tuer et poser le corps près de sa sœur. Tuer la sœur. Tuer le frère. Les tuer tous les deux.

Tout est possible et ce que vous ferez donnera lieu à une

■ **LE SORT DE PROTECTION** Il permet de protéger votre village contre les attaques. Mieux vaut apprendre à votre créature à l'utiliser.

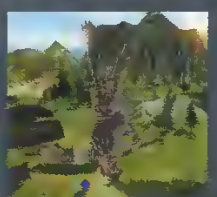
Eh bien, dansez maintenant !

Lorsque votre créature est épanouie et qu'elle a envie de se dépenser un peu, il se peut qu'elle se mette à danser. Faute de partenaires, voici ce qu'elle est capable de faire !

Hip-hop

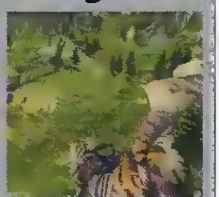
Ce ne sont pas vraiment des pas de danse très modernes, mais le hip-hop ne semble avoir aucun secret pour mon tigre

Breakdance

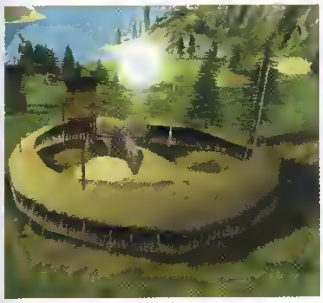


Après quelques pas de *moonwalk*, il s'est même mis à tourner sur lui-même... sur la tête ! Bon jour l'apprentie !

La vague



Après s'être mis à plat ventre, mon tigre a enchaîné sur ce que l'on appellera la « danse de la vague », faute de mieux !



■ **HISSEZ LE DRAPEAU** Les drapeaux indiquent les besoins des villageois.

scène cinématique différente, un peu comme dans Deus Ex. Votre cote de popularité dépend de ces actions. Vous serez plus aimé de vos sujets si vous effectuez des actions positives. Inversement, un comportement cruel provoquera leur peur.

Monstres et merveilles

Il faut cependant savoir une chose sur les dieux : leur statut divin provoque des crises existentielles graves. À savoir : ils se contrefichent d'être aimés ou haïs. Ils veulent juste que l'on croie en eux. Alors, voilà, Black & White, c'est ça, c'est un jeu de gestion de popularité !

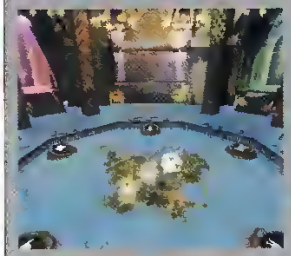
Vous le voyez, ce villageois, là-bas, qui rampe sur le sol à force d'avoir trop travaillé ? Vous la voyez, cette femme dont le moral est au plus bas ? Vous le voyez, ce glandeur qui reste assis toute la journée à ne rien faire quand les autres se cassent le dos à porter des briques ? Eh bien, changez leurs vies ! Guérissez le malade, donnez du repos à cette femme et mettez au boulot ce fainéant. Ou tuez-les tous sur la place publique ! Faites copuler le glandeur et la femme ! Faites ce que vous voulez !

Voilà, Black & White, c'est ça. Black & White, c'est Les Sims. Quoi que non, Black & White, ce n'est pas Les Sims, ce serait beaucoup trop réducteur (NDLR : ah ben faudrait quand même savoir...).

Le temple

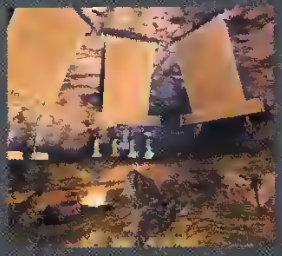
C'est dans ce bâtiment que vous saurez ce que votre créature pense de vous, où vous en êtes de vos quêtes, quelle est la santé de votre village, etc. Bref, c'est le carrefour du jeu. N'oubliez pas de consulter régulièrement ces écrans.

Salle principale



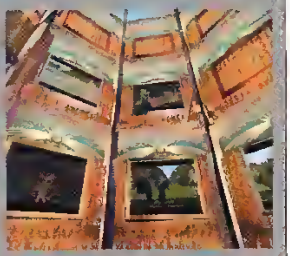
C'est dans la salle principale que l'on peut avoir une vue d'ensemble de l'île. Il est possible de localiser tous les villages, toutes les créatures, bref, c'est fort pratique pour se repérer. N'hésitez pas à vous y rendre souvent et à appuyer sur tous les boutons !

Antre

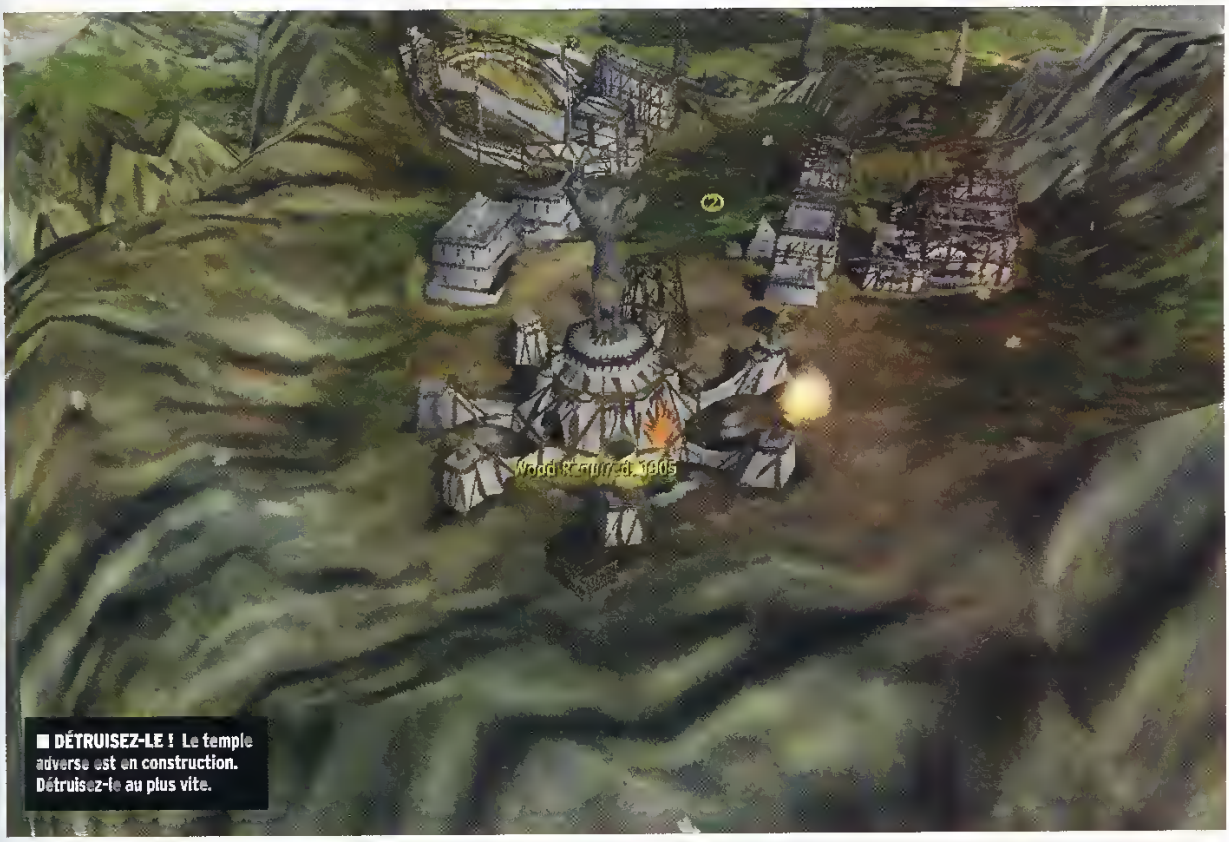


Vous avez votre opinion sur votre créature, mais savez-vous qu'elle a aussi la sienne sur vous ? Pour tout savoir, allez dans son antre et consultez ses aptitudes, les sorts qu'elle sait lancer, son état de santé, bref, tout ce que vous devez savoir !

Salle des quêtes



Il est fréquent d'avoir plusieurs quêtes en cours de résolution. Pour faire le point, il suffit d'aller dans cette salle pour connaître leur état. Idéal lorsqu'on a oublié ce qu'il fallait faire ou pour avoir des statistiques sur toutes les missions remplies.



■ **DÉTRUISEZ-LE !** Le temple adverse est en construction. Détruisez-le au plus vite.

■ **BAN T'AS L'AIR FIN...** Il fait pas si peur que ça, vu de près, ce loup soi-disant terrifiant. Ceci dit, je ne m'y frotterais pas...

Vous le voyez, le petit tigre, là-bas, tout peureux ? C'est votre créature. Mais si vous voulez, vous pouvez prendre le singe ou la vache. Votre créature, c'est un peu votre enfant. Si vous voulez la récompenser d'une bonne action : caressez-la. Si vous trouvez qu'elle a mal agi : deux baffes ! Grâce à un système de laisses (une laisse d'apprentissage, une laisse de compassion, une laisse de haine), vous pourrez lui apprendre ce que vous voulez et lui modeler une vraie personnalité. Son apparence physique changera selon son caractère. Si vous l'avez éduquée pour qu'elle soit cruelle, elle aura les yeux rouges, de longues griffes et elle évoluera dans un paysage infernal. Inversement, si elle fait le bonheur des villageois, les papillons voleront, les écureuils gambaderont et une petite lumière douce planera.

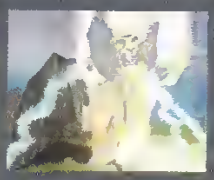
Le god-like ultime

Alors voilà, Black & White, c'est Creatures. C'est un Tamagochi géant où l'on fait bien attention que son bestiau mange et dorme à des horaires réguliers. Quoique non. Un Tamagochi, c'est con, et les créatures de Black & White sont dotées d'une intelligence artificielle surprenante.

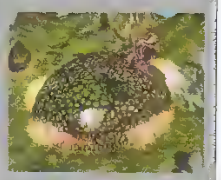
Lève-toi et marche

Comment éviter que vos fidèles désertent les temples ? Facile, faites comme Jésus et montrez-leur que vous êtes capable de faire des miracles : impressionnés, ils devraient vous respecter !

FAISEUR DE PLUIE
■ Un des premiers miracles disponibles dans le jeu, et le préféré de nos créatures : la pluie. Vos fidèles ont faim ? Facile, envoyez une petite mousson sur les récoltes et les greniers se rempliront comme par magie (par magie, en fait...). Les points de foi grimpent, la créature grandit : tout le monde est content.



FOUDRE DE GUERRE
■ Indispensable en combat : la foudre. D'une efficacité redoutable, le miracle de la foudre impressionnera aussi beaucoup vos fidèles, sinon foi faiblit : un petit coup sur un maison et c'est incroyable comme ils vont tous se précipiter au temple et ensuite sur les seaux d'eau !
Si vous vous la foutiez bien [illegible]



BOUCLIER ARVERNE
■ Que faire en cas d'attaque ? Simple. Protégez vos sujets à coups de boucher. Propre et efficace, le modèle Molyneux protège les bâtiments des attaques de type lancer de pierres, boules de feu, éclairs, etc. Attention, il y a de fortes chances pour que vous deviez les remettre en place après chaque attaque.

Les créatures de Black & White sont dotés d'une intelligence artificielle surprenante.

Vous le voyez cet autel où se prosternent vos villageois ? Ils sont là, à genoux, ils vous implorent. Et comme ils croient en vous, ils font des offrandes. Des sorts, pour vous plaire. Là, ils viennent de vous offrir un sort de nourriture. Avec votre souris, formez une spirale vers l'intérieur. Et hop, vous avez de la nourriture dans la main. Et vous pouvez en faire ce que vous voulez. La donner à votre créature ou aux villageois qui meurent de faim. Plus les villageois croient en vous, plus vous aurez de sorts. Sorts de bois, de pluie, d'orage, de foudre, boules de feu, fioles de puissance, etc.

Alors, voilà, Black & White, c'est Sacrifice. Un jeu qui permet de disposer de plus en plus de sorts, tous plus impressionnants les uns que les autres. Quoique non, dans

■ **D'UNE GENTILLESSE RARE** Cette tortue est d'une bonté qui la perdra.

■ **LA COLÈRE DES DIEUX** Et voilà ce qui arrive quand on énerve trop un dieu. Il finit toujours par se venger. Mesquinement. Dans ces cas-là, il n'y a malheureusement pas grand-chose à faire...

PROBLEMES DENTAIRES ?

■ INTERFACE NEW AGE
Tous les menus du jeu sont en 3D et magnifiés.

Sacrifice, je ne gère rien. Pas de villageois, pas de ressources. Juste moi, sorcier de base avec mes créatures, au service de plusieurs dieux. Halte là ! Ici, Dieu, c'est moi !

Vous le voyez le testeur qui devient fou ? Le testeur qui adore le jeu, mais qui essaie d'y trouver un sens ? Ce n'est qu'après une dizaine d'heures qu'il entrevoit un début de moitié de possibilité de but. Là-bas, tout au fond, il y a une méchante créature, guidée par un méchant dieu. C'est un loup aux longues dents et il fait bien deux fois la taille de la gentille vavache qui passe son temps à faire pousser du maïs. Le but, en fait, sera d'affronter le loup, afin de conquérir son territoire, ses croyants et devenir encore plus puissant. À cela, plusieurs solutions. Le combat. Oui, les créatures se battent. Avec des coups de poing, des coups de pied retournés, des uppercuts et tout et tout. Bon, ce n'est pas encore Soul Calibur, mais voir sa vavache tenir sa garde avec une allure de boxeur des années trente, c'est à mourir de rire.

Les créatures se battent avec des coups de poing et des coups de pied.

Un immense Tamagochi ?

On peut éviter l'affrontement direct, et combattre la créature à coups de sorts. Mais là encore, mauvaise idée : la créature d'en face est généralement beaucoup mieux équipée que vous. L'une ▶

■ **BELLE BÊTE** Avant d'atteindre cette taille, il vous faudra huit heures de jeu.

Arts et métiers

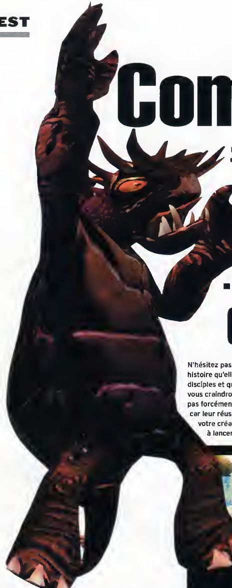
Les villageois ne sont pas seulement là pour adorer votre créature, mais aussi pour faire tourner leur village. Voici quelques professions que l'on peut allouer à ses disciples, histoire qu'ils s'occupent un peu, ces feignasses. Allez, au boulot !

BÛCHERON
■ Pratique : un petit symbole jaune s'affiche au dessus de tous les villageois qui ont déjà une profession, ici, une hache. Pour transformer un disciple en bûcheron par exemple, prenez-le et posez-le à côté d'un arbre : c'est tout !

REPRODUCTEUR
■ Pour faire croître votre population, il faut que les villageois copulent. Prenez donc un homme et positionnez-le à proximité d'une femme ; si un cœur s'affiche, c'est qu'ils sont complémentaires et qu'ils feront des enfants !

PÊCHEUR
■ Pour s'alimenter, les disciples peuvent cultiver les champs ou pêcher des poissons. Cette dernière profession semble pouvoir être aussi allouée aux enfants, ce qui n'est pas le cas des autres. C'est que Black & White est un jeu moral, ma parole !

MANQUE DE FER ?



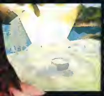
Comment

Pour transformer immédiatement votre petit protégé en génie du Mal, sadique et méchant, suivez le guide !

En principe, se montrer méchant est mille fois plus facile que faire preuve de bonté. Et c'est vrai ! Avant même d'avoir votre créature, commencez par détruire gratuitement quelques maisons et à envoyer valser quelques villageois, histoire de montrer qui est le maître. Ensuite, nourrissez votre créature de disciples, ainsi elle saura toujours où déjeuner.

... une créature du Diable

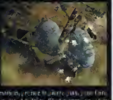
N'hésitez pas à la promener dans le village avec la laisse d'agression, histoire qu'elle fasse bien peur à tout le monde, qu'elle engloutisse quelques disciples et qu'elle casse une maison. Vous verrez : de nombreux villageois vous craindront et leur foi grimpera à une vitesse record. Cela n'implique pas forcément de ne pas rendre service en résolvant quelques quêtes, car leur réussite donne souvent accès à de nouveaux sorts. Pour muscler votre créature, entraînez-la à démolir les maisons à coups de rocher et à lancer des arbres. Ça l'amusera follement. Et vous aussi du coup ! ■



QUÊTE DES CHAMPIGNONS
FAITES TOUT SAUTER !

■ [illegible]

QUÊTE DU MALADE DESTRUCTION DE MAISON



■ [illegible]

QUÊTE DES EXPLORATEURS
EMPÊCHEZ-LES DE PARTIR

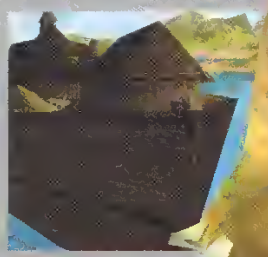
■ [illegible]

élever...

Contrairement au pays de Candy, la gentillesse ne vient pas naturellement aux monstres. Voici comment transformer le vôtre en arc-en-ciel.

Première leçon : vos actions influencent l'alignement de votre créature. Pour vous en convaincre, allez faire un tour dans sa caverne. Dans « Creature's Mind », vous pourrez voir quelle opinion votre géant a de vous. S'il estime que vous êtes bien intentionné, il se conduira de façon gentille, pour vous plaire. Même si vous êtes le pire des dieux, vous pouvez quand même élever une créature d'une gentillesse à toute épreuve. Pour cela, commencez par l'attacher avec la laisse arc-en-ciel. Ne la frappez jamais, sauf si elle fait quelque chose de très méchant (manger une petite fille au petit déj'...). Apprenez-lui des miracles bénéfiques, comme la pluie ou la création de nourriture, et caressez-la souvent. Comme par miracle (c'est le cas de le dire), même le tigre le plus méchant deviendra tout rose, se nimbera d'un halo doré – et se fera étaler au prochain combat, aussi. Eh oui, la bonté n'est pas toujours récompensée ! ■

... une créature de Dieu



QUÊTE DES EXPLORATEURS

JOUEZ LES TRANSPORTEURS

■ Leur chanson est insupportable, et, en plus, ils sont très exigeants. Être gentil avec eux demande des nerfs d'acier. D'abord demander du bois, puis du grain, et enfin de la viande. Pour réussir, il vous faudra supporter trois chansons et faire attention à ne pas priver vos autres fidèles de l'essentiel : on n'est qu'au début du jeu. Vous pouvez en profiter pour apprendre quelques actions (prendre des arbres...) à votre créature. En récompense : des miracles d'eau pour faire pleuvoir !

QUÊTE DU MALADE

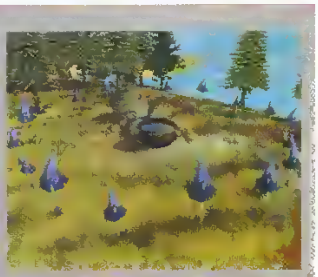
SOS DOCTEUR

■ L'une des pierres nécessaires à l'obtention de votre créature est en possession d'une brave femme dont le frère, malade, a disparu dans la forêt ! Cette quête est l'une des plus simples du jeu : son frère se trouve au milieu d'un cercle de champignons bleus. Allez le chercher et déposez-le devant elle, ou déposez la fermière près de son frère. Reconnaissante, elle vous donnera sa pierre et deviendra une véritable dévote.

QUÊTE DES CHAMPIGNONS

PARTEZ À LA CUEILLETTE !

■ Le gentil baba cool a besoin d'un champignon précis pour faire sa tambouille. Comme vous n'êtes pas son ennemi et que vous respectez sa façon d'appréhender la vie, vous allez bien entendu lui rendre service : bon courage ! Il va falloir trouver le bon, parmi une dizaine de champignons différents. Et pour cela, il faudra se montrer astucieux ! Mais courage, le jeu en vaut la chandelle !

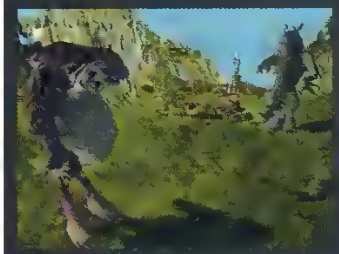


■ **GROS BALOURO !** Comme il a bien mangé, je lui gratouille le ventre pour le récompenser. À ce rythme, il va finir obèse...

L'œil du tigre

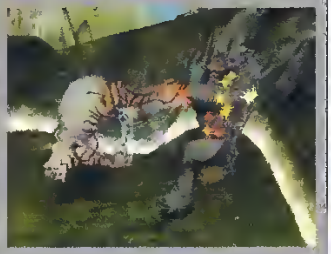
Quand une créature rencontre une autre créature, qu'est-ce qu'elles se racontent ? Des histoires de baston ! Au programme : coups de pied et de poings, uppercuts et coups spéciaux !

Le défi



Si vous approchez trop près d'une créature concurrente, deux choses sont possibles. Ou bien elle va être ami-ami avec la vôtre, ou bien elle va tracer un grand cercle sur le sol pour créer une arène. Tout va dépendre de l'alignement de chacune, ou des intentions de son dieu à votre égard. Pour provoquer le combat à coup sûr, attachez votre monstre avec la laisse à clous et cliquez avec sur l'adversaire.

Le combat



Pour se battre, les créatures ont plusieurs méthodes. La plus basique consiste à se cogner dessus jusqu'à ce que l'une des deux déclare forfait, mais les stratégies se diversifient rapidement. Outre le « coup spécial » propre à chaque espèce (pour le tigre, le double coup de pied retourné), ils pourront parer, esquiver et même se lancer des sorts.
Ce que vous pouvez faire également pour aider votre animal familier

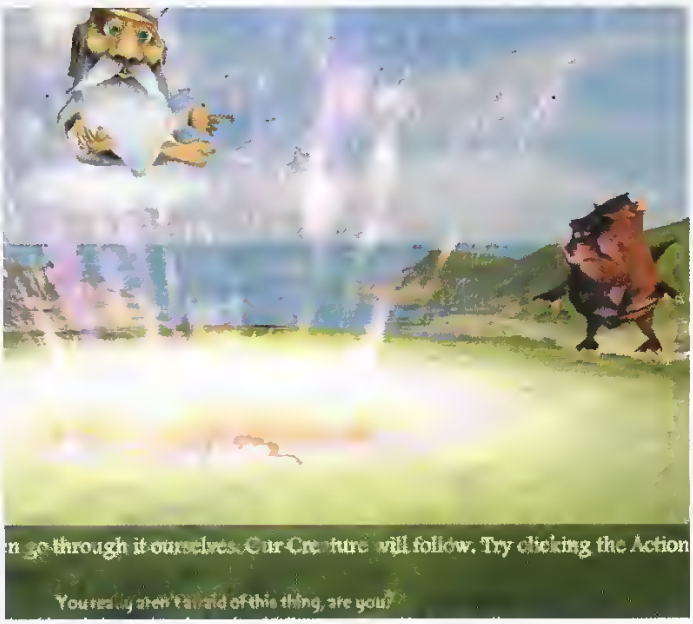
OPINION

SÉBASTIEN

Difficile de dire à quel type de joueurs Black & White plaira. En tout cas, moi, je suis devenu complètement accro. Et ce pour une simple raison : jamais un god-game n'avait été aussi poussé et n'avait donné cette sensation de toute puissance. Vous voulez déraciner les arbres, tuer des villageois, détruire des maisons ? Soit, vous n'avez qu'à bouger la souris... Rien qu'avec ça, le jeu peut, et m'a tenu pendant des heures. Et dire que ce n'est qu'une infime partie des possibilités de Black & White...

▶ des solutions consiste à envoyer votre bestiau sur ses terres, et à lui demander d'interagir avec les villageois. Sur ce terrain ennemi, vous ne pouvez pas agir directement. Seule votre créature le peut. Alors, petit à petit, si vous l'avez bien éduquée et si elle est un brin intelligente, elle se bougera le popotin et la croyance des villageois finira par tourner en votre faveur. Résultat : la créature ennemie aura moins de sorts, et sera plus facile à vaincre. Donc, pour comprendre ce qu'est Black & White, vous êtes priés de relire le test, mais à l'envers, en vous prosternant devant *Gen4 PC*. Non ? Tssss, fainéants.

Le but est de régner en maître absolu sur tous les continents. Sur ces continents, il y a des villages. Certains croient en vous. D'autres en personne ou en un autre dieu. Pour que tout le monde ait foi en vous, il faut agir en vous manifestant régulièrement. En remplissant des quêtes, en aidant vos villageois, en les maltraitant, etc. Au choix. Une créature est là pour vous aider dans votre tâche. Elle vous seconde. Après un temps d'apprentissage, elle prend ses propres initiatives et son comportement est le reflet de votre propre personnalité. Il faut savoir qu'il y a toujours plusieurs solutions à un problème : peu importe si vous faites de votre village un enfer ou un paradis, il faut juste que l'on croie en vous, de façon à gagner en puissance. Voilà. On y arrive. C'était plutôt simple. Black & White est un god-like. Juste l'histoire d'un dieu qui veut un maximum de fidèles. Comment ça vous le saviez depuis le début ?



■ **ON CHANGE DE MONDE ?** Un petit tour par ce Vortex et vous voilà maître d'un nouveau village. Conseil : faites passer vos villageois dans cet autre monde.

Un moteur ébouriffant

À la question : « *Et la technique, est-ce qu'elle tue sa race ?* », la réponse, est : « *Oui, tout petit scarabée.* » Techniquement, le jeu tient toutes ses promesses. Il serait un peu injuste de le comparer à Sacrifice ou Giants, tant le moteur est différent. Par rapport à ces deux

■ **AU SECOURS !** Cet homme voit sa maison régulièrement inondée. L'aiderez-vous ?

ON VA VOUS SOIGNER !

BUNGIE

ONI

SORTIE NATIONALE
LE 27 JANVIER 2001

TAKE 2

PC CD ROM

PlayStation.2

Mac

ROCKSTAR

Take 2 Interactive et le logo Take 2 Interactive sont des marques déposées de Take 2 Interactive software • Rockstar et le logo Rockstar sont des marques déposées de Take 2 Interactive software Bungie et le logo Bungie sont des marques déposées de Bungie software • PlayStation 2 et la famille de logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Apple, le logo Apple, Mac et Macintosh sont des marques déposées d'Apple computer, Inc • Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Date susceptible d'être modifiée sans préavis.

L'école des bêtes

Le dressage de la créature n'est pas une mince affaire. Pour ne pas se retrouver (comme Luc) avec une grosse feignasse débile, voici quelques règles à respecter.

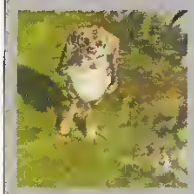
La carotte

Comme le sucre avec le pitbull, la base du dressage de la créature se fait par récompense qui peut précéder l'action. Donnez-lui ce qui devra devenir la base de son alimentation - cochon, paysan, enfant... - et caressez-la, elle comprendra que c'est bon pour elle. C'est valable pour toutes les actions.

Le bâton

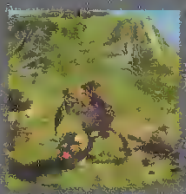
Comment lui faire comprendre ce qui n'est pas bien (manger les gens, faire caca sur le totem, etc) ? Facile : donnez-lui une grande beigne, elle comprend vite. Les gifles marchent aussi pour faire glisser votre créature vers un alignement mauvais - sans oublier bien sûr de l'attacher à la laisse à clous !

Les miracles



Si vous voulez faire de votre monstre un magicien émérite, il faut commencer dès le premier monde. Attachez le à votre main avec la laisse neutre, et prenez l'un des sorts que l'on vous offre en récompense après une quête réussie. Utilisez le devant lui, puis mettez lui une sphère de sort entre les mains. S'il la mange, une baffe !

La vie quotidienne

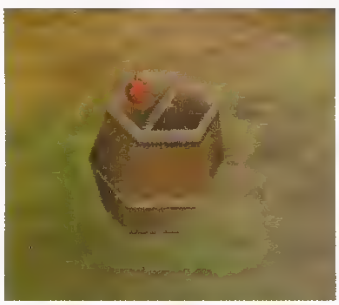


Même système pour la vie de tous les jours : à force de répéter la même action devant elle, votre créature finira par la refaire spontanément. Très pratique si vous voulez aller vous promener ailleurs : elle ira lancer des sorts dans la réserve de bois, ou apportera à manger à vos fidèles qui prient devant le temple. Parfait, non ?

■ **ÇA VA CHAUFFER !** Voici une séquence cinématique où l'un de vos alliés se fait littéralement cramer... Brrrrr, ça fait froid dans le dos.

jeux, le niveau de détail est un petit peu inférieur, mais en revanche, la technologie utilisée permet de faire tout ce dont Molyneux a toujours rêvé : passer d'une vue continentale au gros plan d'un ver dans une pomme, c'est possible.

Comme pour Sacrifice, le moteur calcule en permanence le niveau de détail en fonction de la puissance de la machine et du nombre de polygones. Il en résulte de petites déformations quasi permanentes du terrain, spécialement lorsqu'on se déplace rapidement. Rien de vraiment gênant cependant. On prend plaisir à jouer son rôle de dieu, à regarder de loin ses villageois et à s'approcher d'eux à quelques centimètres pour voir ce qu'ils trafiquent. En fait, plus que l'éventail incroyable de possibilités qui perdent le joueur pour quelques minutes, c'est surtout l'interface qui risque de troubler l'amateur de jeux vidéo. Peter Molyneux faisait remarquer très justement que le soft, à cause de cette interface entièrement nouvelle et dépourvue d'icônes, était plus facile à prendre en main pour les non-joueurs que pour les spécialistes. Une souris, deux boutons, et c'est tout.



■ **LE DÉTAIL QUI TUE** Eh oui, il y a un ver dans la pomme... Si c'est pas du détail...

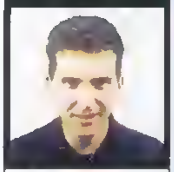
■ **À LA MAISON !** Plus vite que ça ! On rentre au temple pour se reposer, maintenant ! Dans le cas contraire, votre créature aura tendance à ne pas dormir, et à s'écrouler...

Hop, sans la main gauche !

Alors, oui, on peut utiliser le clavier, mais tout a été prévu pour que l'on puisse reprendre la mauvaise habitude de poser sa tête sur sa main gauche, comme à l'époque des longs cours de philo. Finalement, au bout de quelques heures (oui, tout de même), on n'a plus aucun problème et on se retrouve même à se planter dans l'utilisation d'autres logiciels (du vécu !)

Au bout du compte, Black & White est-il réellement le jeu révolutionnaire annoncé ? Pas d'hésitation : oui. Oui, parce qu'on s'est rarement attaché à un

OPINION



RÉMY

Y a-t-il eu dans l'histoire du jeu vidéo un jeu aussi attendu que Black & White ? J'en doute. Y a-t-il eu un jeu aussi révolutionnaire que Black & White ? J'en doute aussi. Peter Molyneux et son équipe ont créé le jeu quasi parfait, avec un moteur 3D qui nous stupéfie à chaque lancement, des quêtes innombrables et surtout, peut-être pour la première fois, une véritable intelligence artificielle. Si les bugs sont corrigés, on tient le premier chef-d'œuvre du XXIe siècle.

Liste des magasins

@ PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
44 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél 01 43 29 59 59

@ PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél 01 43 25 85 55

@ PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél 01 44 05 00 55

@ PARIS/VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél 01 53 68 68 68

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 77508 Chelles
Tél 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C Cial Art de Vivre Niv 1
Tél 01 39 08 11 60

@ VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél 01 39 50 51 51

@ VELIZY (78)
37 avenue de l Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél 01 30 700 500

@ CORBEIL (91)
C Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél 01 60 86 26 26

@ ANTONY(92)
25 av de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél 01 46 665 666

@ BOULOGNE (92)
60 av du Général Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tél 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Cial les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tél 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C Cial Parinor Niv 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive N 3
93500 PANTIN
Tél 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Cial DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad N 186
93700 DRANCY
Tél 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C Cial PINCEVENT N° 4
94490 ORMESSON
Tél 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du General Leclerc
94000 Créteil
Prise rue piétonne Creteil Village)
Tél 01 49 81 93 93

@ KREMLIN BICETRE (94)
06 av de Fontainebleau Niv 7
94270 Kremlin Bicetre (Porte d'Italie)
Tél 01 43 901 901

@ FONTENAY SOUS BOIS (94)
C Cial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C Cial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél 01 30 25 04 03

@ MARSEILLE (13)
C. Cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél 04 91 09 80 20

@ROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Cial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél 05 61 216 216

@ RENNES (35)
20 rue du Maréchal Joffre
35000 Rennes
Tél 02 99 78 25 25

@ REIMS (51)
44 rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél 03 26 91 04 04

@ LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Cial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 20 52 52

@ LYON (69)
5 rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél 04 72 402 405

LE MANS (72)
44 49 av du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C Cial GÉANT CASINO
ZA du Chirac
73200 ALBERTVILLE
Tél 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Cial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél 02 32 85 06 06

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél 03 22 97 88 88

@ AMIENS PC (80)
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tél 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél 06 49 50 56 56

Ouvert le Dimanche
Jeux en Réseau sur PC et Internet

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

Les Nouveautés

ONI

Réf 28847

Battle Isle 5

Réf 27799

Les Trois Royaumes

Réf 29066

NBA Live 2001

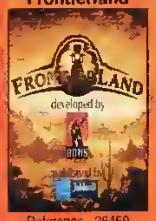
Référence 28116

Clive Baker's Undying

Référence 29231

Black & White

Référence 27754

Frontierland

Reference 26459

F1 Racing Championship

Reference 27793

Delta Force III

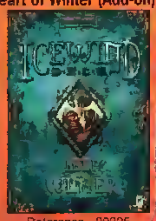
Référence 29421

Settlers IV

Reference 27800

Pack Everquest Deluxe

Reference 29165

Icewind Dale Heart of Winter (Add-on)

Reference 29325

www.SCOREGAMES.com

NEWSLETTER GRATUITE
Recevez toute l'actualité hebdomadaire du Monde du Jeu Video dans votre boite e-mail

TRUCS & ASTUCES
Des codes des solutions, des tips sur tous les plus grands hits

HOT-LINE ON LINE
Des conseils personnalisés d'un spécialiste SCORE-GAMES en ligne.

CONCOURS MARS
Des Jeux Grandia II, Secret World, Vanishing Point...
A GAGNER !

Nouveautés
Boutique en Ligne
Actualités
Trucs & Astuces
Concours
Tests
DOSSIERS
Le X-Box, La Game Boy Advance, PS2 vs Dreamcast... Réagissez à nos dossiers...
ACTUALITES
Toutes les dernières infos, Scoops sur vos consoles préférées

Donnez votre avis et gagnez jusqu'a 300F pour le test du mois

+ de 30 000 photos & + de 300 vidéos des dernières nouveautés.

www.scoregames.com

VOTE ARGUS
Le prix de cotation de vos anciens jeux, consoles, films DVD et accessoires...

BOUTIQUE EN LIGNE
Commandez vos jeux, films DVD, consoles et accessoires 24H/24H en toute sécurité
Offres exclusives pour la boutique on-line
Plus de 20.000 références en neuf et occasion
FRAIS DE PORT GRATUIT*

LA PASSION AU SERVICE DU JEU

OKAZ

25984	DEUS EX	229F	26035	GUY ROUX 2000	249F	27064	KISS PSYCHO CIRCUS	149F
23637	DEVIL INSIDE	149F	26214	FORCE COMMANDER	199F	27052	LNF STARS 2001	279F
24514	DOGS OF WAR	199F	25986	F1 WORLD GRAND PRIX	199F	25046	MESSIAH	149F
25097	DIABLO 2	249F	26012	F1 2000	199F	25935	NOX	169F
26523	ENTRAINEUR 3 99/2000	169F	16570	FIFA 2000	169F	25050	PLANSCAPE TORMENT	169F
26014	EURO 2000	199F	25101	GROUND CONTROL	269F	24066	QUAKE III ARENA	149F
26728	EARTH 2150	249F	27869	HEAVY METAL FAKK 2	199F	27998	RUNE	229F
26377	EVOLVA	199F	27058	ICEWIND DALE	229F	28457	STARLANCER	179F

GARANTIE 1 AN

Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR À 150F (HORS CONSOLE) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le delai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la metropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

VOUS POUVEZ COMMANDER

PAR TÉLÉPHONE :
01 46 735 720

PAR MINITEL :
36-15 SCOREGAMES
2,21 F/Mn

PAR INTERNET :
WWW.SCOREGAMES.COM

SCOREGAMES MULTIMEDIA
*2,21F/Mn

Partenaire
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville .....
Code Postal ..... Telephone .....
Code Client ..... E-Mail .....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Dishingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

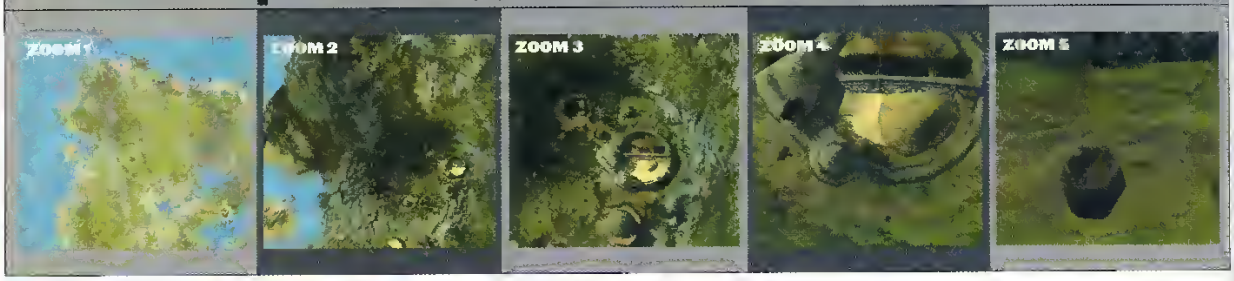
Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par Carte Bancaire n°

Expire le .. ... /..
Signature .

Satellite espion

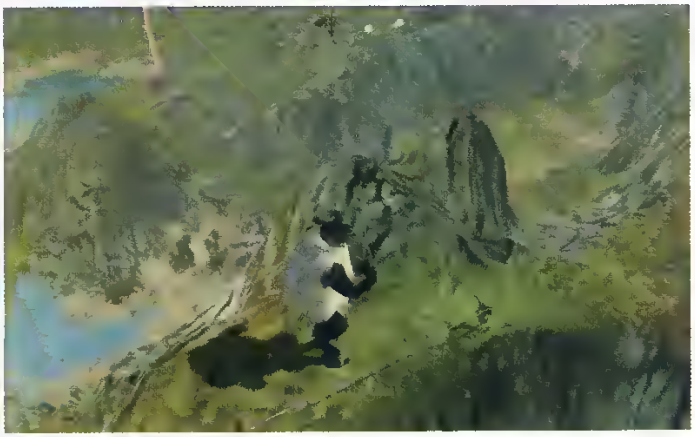
Dans Black & White, le zoom atteint des niveaux jamais vus dans aucun jeu. Vous êtes sceptique ? La preuve en images. Depuis la vue satellite jusqu'à faire coucou à un ver dans sa pomme. Séquence vertige.



OPINION

LUC-SANTIAGO

On ne peut le nier, Black & White, en dépit de son titre, n'est pas un jeu en demi-teinte mais un OVNI, quelque chose que l'on n'avait jamais vu sur un écran et, en ce sens, c'est une révolution. On éprouve de nouvelles sensations en jouant qui, si elles rappellent parfois Les Sims, s'avèrent finalement assez inédites. Black & White est un jeu concept et expérimental, c'est sans doute la raison pour laquelle il ne m'a convaincu qu'à 90,8 %. J'ai parfois été paumé et déçu par les quêtes... Mais pour changer radicalement de tout ce que nous connaissons sur PC, c'est actuellement le seul moyen !



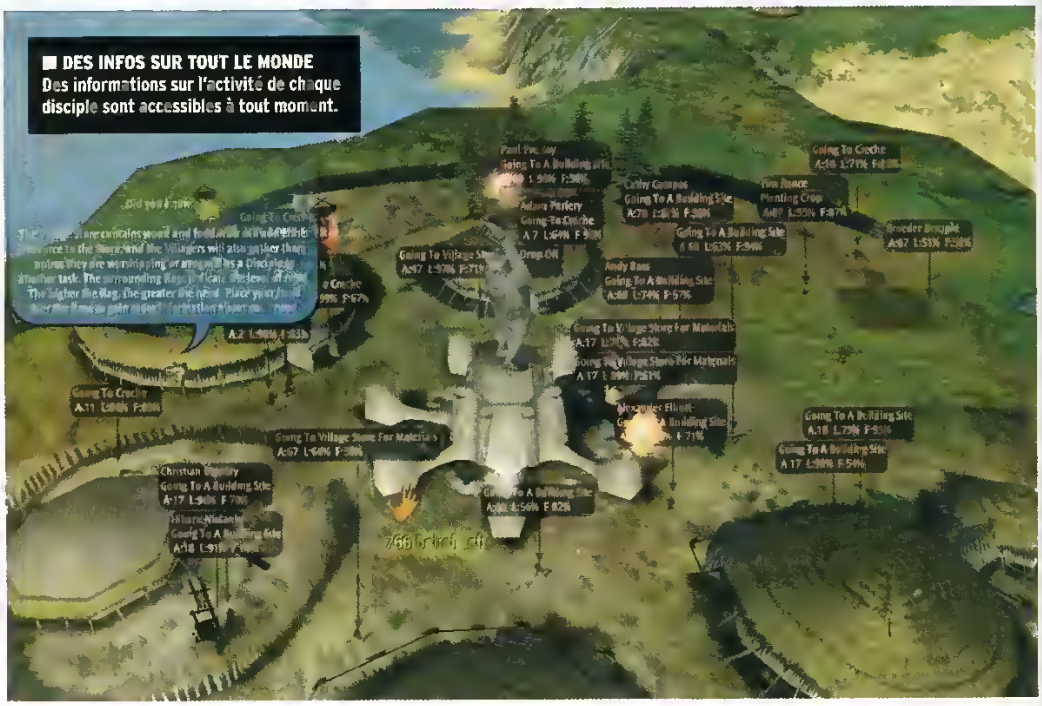
■ **UNE PETITE LEÇON ?** Ce mouton s'apprête à donner des cours à ma vache... Écoutez-le bien, ses conseils sont précieux pour la suite de l'aventure...

personnage de jeu vidéo comme on peut s'attacher à sa créature. Oui, parce que Black & White mélange habilement gestion et stratégie, et n'impose absolument aucune limite. Oui, parce que jamais un jeu n'aura donné une telle sensation de liberté, d'absence de contraintes. Oui, parce que faire ce que l'on veut permet forcément de jouer au meilleur jeu possible. Quelque part, il me rappelle, dans un tout autre genre, Deus Ex ou Nomad Soul.

À noter que ces trois jeux sont issus de la vision de trois hommes dont la personnalité se retrouve dans leurs créations.

Ze master of ze world

La fascination pour le pouvoir de Molyneux, la passion de la science-fiction pour David Cage et le goût de l'écriture et du scénario de Warren Spector. On se trouve ici devant un vrai « jeu d'auteur », dont nous sommes de fidèles défenseurs. Mêmes séquences cinématiques qui « collent » à l'action que vous avez effectuée. Même liberté dans les actions. Mêmes mondes vastes et vivants. Mais contrairement à ces deux jeux (quand même plus aventure-action que celui qui nous occupe), Black & White risque de plaire à un public beaucoup plus large : des hardcore gamers qui voudront, comme dans un univers persistant, créer un personnage hyper-balèze et disposant des tout



■ **DES INFOS SUR TOUT LE MONDE** Des informations sur l'activité de chaque disciple sont accessibles à tout moment.

Polythéisme Multijoueur

DIEUX DU STADE Peter Molyneux annonce un mode Multijoueur aussi novateur que le Solo.

Outre le projet de Black & White Universe, un univers persistant basé sur Black & White, ce jeu insensé se déclinera aussi en Multijoueur. Pas vraiment testable au moment du test. On pourra se connecter sur le serveur dédié dès la quête franchie, qui donne droit à une créature. Les parties pourront se décliner en affrontements, en Coopération (pour atteindre certains objectifs) ou en Team Deathmatch, à la façon Sacrifice. Le plus étonnant, et ce qu'on a hâte de vérifier, c'est que l'expérience acquise par les créatures en Multi se retrouvera en Solo - mais les mauvais coups aussi !

derniers sorts, aux adeptes de gestion, lassés des limites imposées et de la 3D isométrique, en passant par ceux qui jouent rarement aux jeux vidéo, à cause de son côté Tamagochi et sa facilité de prise en main, et surtout, tous ceux qui ont l'esprit ouvert.

Un chef-d'oeuvre

Il est cependant certain qu'il aura ses détracteurs (« *J'comprends rien ? Faut faire quoi ?* »), les pour et les contre, mais comment ne pas aimer un jeu où on fait ce que l'on veut ? Pas de panique cependant, le soft dispose tout de même de quelques événements scriptés : ce n'est pas non plus un univers persistant Solo...

Alors, pour finir, un petit regret, tout de même. La version que nous avons reçue n'était pas tout à fait finie. Nous n'avons pas pu, faute de temps et des limitations de cette version (quêtes manquantes, quelques aberrations de gameplay, etc.) aller aussi loin que nous l'aurions voulu. Aussi nous ne lui attribuerons pour le moment que 18 (meilleure note jamais donnée depuis que nous sommes passés à la notation sur 20) avec la mention « potentiellement 19 » tellement ce que nous n'avons pas pu tester paraît prometteur.

Pour finir, il faut bien avouer qu'après tant d'attente, j'avais très peur d'être horriblement déçu. Mais non, Black & White me permet de faire une conclusion comme j'en écrirai rarement : on pouvait craindre que le dernier jeu de Peter Molyneux ne soit qu'un économiseur d'écran très perfectionné. Mais non. Black & White est un vrai jeu, et qui plus est, un « jeu d'auteur ». Grâce à son interface particulièrement bien conçue, son intelligence artificielle hyper-poussée, ses créatures polymorphes et attachantes, son humour omniprésent, sa technologie renversante, en permanence au service du gameplay, et sa quasi totale liberté d'action, Black & White est une révolution. Un jeu prenant, drôle, doté d'une grande intelligence et d'une très grande profondeur. (NDLR : amen). ■

- Thomas Diouf

■ **UN MONDE INFERNAL** Visiblement, le dieu du coin fait régner une atmosphère de terreur... Le sol est devenu rouge et l'atmosphère menaçante.

OPINION

THOMAS

Je l'ai attendu celui-là !
Eh bien, je n'ai pas été déçu. Les premières minutes de jeu de Black & White (ou plutôt les premières heures de tutorial) nous font entrer dans un monde à la fois immense, hyperdétaillé, et terriblement vivant... Techniquement, le jeu est ébouriffant. Dommage que nous n'ayons pas reçu une version un peu plus finalisée : je serais facilement monté jusqu'au 19.
Ce jeu est une incontestable réussite, même s'il trouvera ses détracteurs. Bon, j'y retourne, ma vache s'ennuie.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE	
■ MINIMUM	P400 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	P500 MHz & 128 Mo
■ RECOMMANDÉ (Gen4 PC)	750 MHz & 128 Mo
POSSIBILITÉS GRAPHIQUES	
■ Accélération logicielle	✗
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✗
■ OpenGL	✗
POSSIBILITÉS SONORES	
■ EAX (SB Live !)	✗
■ Dolby Surround/Digital	✗
POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR	
■ NOMBRE MAXIMUN DE JOUEURS	
PC SEUL 1 - LAN 4 - INTERNET 4	
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	✔
■ CONNEXION MINIMUM	56 kbps

Le verdict — Black & White

COMPARATIF

■ **BLACK & WHITE**
Une réussite fantastique et ludique. Peter Molyneux signe sûrement son meilleur jeu. Mais où va-t-il s'arrêter ?

■ **LES SIMS**
Un jeu simple ludique avec une idée tellement forte qu'elle soutient à elle seule tout le jeu ! La meilleure vente PC au monde.

■ **CALL TO POWER II**
Beaucoup plus terre à terre que Black & White. Call to Power permet de gérer une civilisation réelle.

■ **DUNGEON KEEPER II**
Ici pas le choix on est mauvais point ! Quelques points communs avec Black & White pour ce jeu de stratégie très réussi

GRAPHISMES
■ Passer d'une vue continentale à un gros plan est un plaisir. Le moteur ne perd jamais la synchronisation horizontale

0 — 5 — 10 — 15 — **18**

AUDIO
■ Un régal. Les voix des villageois sont réussies, la musique reflète bien l'ambiance de votre monde et les accents sont à mourir de rire

0 — 5 — 10 — 15 — **18**

MULTIJOUEUR
■ Le gros point d'interrogation. Rendez-vous le mois prochain dans la rubrique Multijoueur pour en savoir plus...

POUR : C'est beau. C'est innovant. C'est très prenant et on se met vite à choyer sa créature. Une révolution

CONTRE : Un petit sentiment de déjà-vu récurrent. Les créatures ont parfois des réactions bizarres. Des quêtes pas toujours passionnantes.

EN DEUX MOTS...
Aaarrgh ! Une version un peu plus finalisée et le jeu aurait sûrement eu 19.
Nous suivrons le mode Multi de très près. Une réussite en tout cas.

18/20

Et hop, sang les bras

Severance | Éclatement de têtes et pétage de rotules médiéval-fantastique.

Pour info ■ EDITEUR Codemasters ■ DÉVELOPPEUR Rebel Act Studios ■ GENRE action-aventure 3D ■ JOUEUR(S) 1 à 4 ■ PUBLIC 16 ans et + ■ PRIX env. 330 F

Tout en chiffres

- 1 700 animations
- 100 armes
- 4 personnages
- 1 artefact à retrouver

Version testée

- bêta
- quelques crashs lors des chargements de niveau

Adresse Internet

www.rebelact.com/darkness/

Après avoir ronronné durant quelques années, le jeu d'aventure-action se lâche complètement : Rune a indiqué la voie, Severance l'a suivie ! Ici, ça tranche dans le vif, ça éparpille, ça débite, ça taille et ça tronçonne : attention aux éclaboussures !

Oubliez tout ce que vous avez pu voir de Rune. Il était certes magnifique, mais nous venons d'entrer dans une nouvelle génération de jeu d'action 3D avec Severance. Pas grâce aux graphismes, qui restent similaires, mais grâce à la gestion de l'univers. Croyez-moi, les développeurs ont cherché le réalisme ».

Mais ce n'est pas son seul atout : plus qu'un simple jeu d'action bourrin façon Die by the Sword (qui avait innové grâce à son système de combat), Severance emprunteautant d'éléments au jeu de rôle qu'au jeu de combat façon console (Soul Edge), ce qui lui donne une ambiance et un gameplay uniques. Vous avez le choix entre quatre personnages, le but du jeu étant de s'emparer de l'épée des Ténèbres pour sauver le monde. Rien de bien original jusqu'ici, par contre, là où ça commence à devenir intéressant, c'est quand on se rend compte que l'itinéraire pour se rendre au temple de Lanna (qui renferme l'épée convoitée) n'est pas le même d'un personnage à l'autre ! On vous laisse donc le choix entre le chevalier, le barbare, l'amazone et le nain.

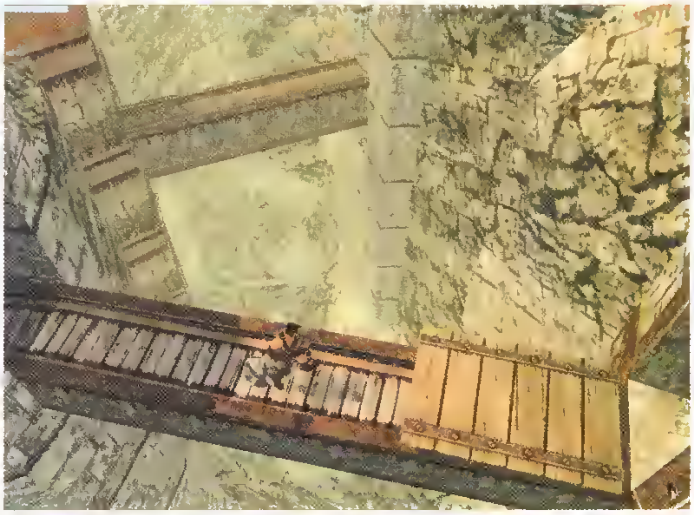
Chaque personnage est unique grâce à sa capacité à utiliser certains types d'armes. Par exemple, le barbare est le seul à pouvoir manier parfaitement les armes à deux mains (leur poids étant

Severance combine des éléments de jeu de rôle et de jeu de combat façon console.

■ **BOULE D'ÉNERGIE** L'épée de ce boss a la faculté de conjurer des projectiles à tête chercheuse qui font très mal ! Il est aussi redoutable au corps à corps.

■ **BACKSTAB** Lors de combats contre plusieurs ennemis, il est possible qu'ils finissent par s'affronter entre eux.

OMBRE PORTÉE C'est lorsque l'on a une torche à la main que l'on se rend le mieux compte de la beauté des lumières.



PERDU ? Votre aventure vous poussera à explorer une mine abandonnée. Il est très facile de se perdre dans les tunnels et les monstres vous attendent dans chaque recoin.

inversement proportionnel à son intellect). D'ailleurs, si le chevalier tente d'utiliser une arme de barbare, il se peut qu'il soit incapable de la manier ou qu'il mette trois heures pour réaliser un coup. Choisissez donc votre héros selon le type de combat qui vous sied le mieux. En gros, le chevalier est habile avec les armes à une main et les boucliers, le barbare avec les armes à deux mains, le nain avec les haches (bien sûr) et l'amazone avec les lances.

Choisissez votre héros selon le type de combat qui vous sied le mieux.

C'est ici qu'intervient le côté jeu de rôle et « combat console » puisque chaque monstre tué rapporte de l'expérience. Elle permet de changer de niveau et, ainsi, d'avoir accès à de nouvelles techniques de combat : les combos. Pour ceux qui ne sauraient pas ce que signifie « combos », il s'agit de combinaisons de touches effectuées dans un ordre précis, consécutivement ou simultanément et qui provoquent une attaque spéciale (et dévastatrice). Vous saurez que vous en avez réussi un lorsque la traînée de votre arme sera jaune ou rouge.

Le choix des armes

Ces mouvements spéciaux sont décomposés en deux familles : celles des armes et celles du joueur. En effet, chaque arme dispose d'un enchaînement dévastateur (traînée rouge) qui lui est propre. Selon la puissance de l'arme, ce coup n'est disponible que si le joueur a le niveau requis (l'épée Gladius nécessite un personnage de niveau 4, alors que l'épée elfique demandera un perso de niveau 9). Par contre, à partir du moment où l'arme fait partie de la spécialité de son utilisateur, il dispose de coups spéciaux qu'il acquiert au rythme de un par niveau d'expérience, et qui font partie intégrante de son style de combat. À vous d'enchaîner ces

BANG ! Le halo rouge autour du monstre est le résultat d'un coup dévastateur.

QUAKE DAMAGE Un peu comme dans Quake, vous pouvez trouver une potion qui vous entoure d'un halo bleu et multiplie vos dégâts.

Lois de la gravité

JEUX D'INTERACTION Gestion des collisions au service du gameplay.

L'interaction objet-personnage ou objet-objet est remarquable Encore une fois, le réalisme est à son comble puisqu'il suffit de casser une table pour voir tous les objets qui étaient dessus s'éparpiller sur le sol, selon leur poids et la trajectoire de leur chute. Dans un autre registre, vous pouvez allumer une torche en l'approchant d'un feu et ensuite mettre le feu aux éléments du décor, provoquant ainsi leur destruction. Bien sûr, lorsque vous décapitez un adversaire ou que vous lui tranchez un membre, son sang gicle de façon très réaliste sur les murs.

OPINION

LOÏC

J'espère vous avoir convaincus sur le fait que Severance ajoute une pierre à l'édifice du *réalisme* dans le jeu vidéo. Vous n'avez qu'à compter le nombre de fois où j'ai répété ce mot. Mais si vous êtes toujours sceptique, jouez à la démo... Vous allez connaître une expérience qui risque de vous marquer.

VUE DE PRÈS Il est possible de jouer à Severance en vue subjective. Vous vous retrouvez alors au cœur de l'action.

différents mouvements comme bon vous semble. Toutefois, ils sont tributaires d'une barre d'énergie (barre verte qui apparaît lorsque vous commencez à trapper) qui limite votre nombre de passes. Si vous usez complètement cette barre, votre personnage se fatique et fait une pause de quelques secondes pendant laquelle il est extrêmement vulnérable. Chose à éviter lorsque l'on combat contre plusieurs monstres à la fois.

Aux frontières du réel

À ce propos, saluons une des caractéristiques de Severance : le système de focalisation (Lock) sur l'ennemi est génial. Par exemple, si trois monstres vous sautent dessus : il suffit d'appuyer sur une touche pour vous concentrer sur un de vos ennemis. À partir de ce moment, vos déplacements ne se font plus qu'autour de votre cible. Vous le gardez ainsi face à vous et évitez les phases d'énervement où vous ne savez plus où est le monstre. À vous, ensuite, d'essayer de garder tous les ennemis dans votre champ de vision.

Autre innovation intéressante, chaque opposant dispose d'une petite icône, représentant son statut (une tête de mort verte clignote lorsqu'il est empoisonné, par exemple), qui indique combien de points de vie il possède et ce qu'il trimballe dans ses poches. Mais attention, cela ne veut pas dire que vous allez pouvoir vous l'approprier. Ah oui, j'ai oublié de vous parler d'une chose cruciale... L'intelligence artificielle des adversaires est

Et la lumière fut

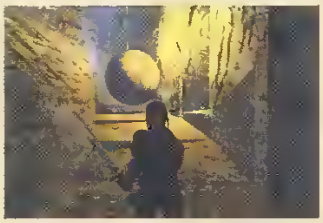
FIAT LUX Le réalisme des jeux vidéo ne sera plus le même.

La gestion des effets de lumière est hallucinante et ce n'est rien de le dire. Que ce soient les ombres portées ou l'éclairage, tout est calculé en temps réel. Grâce au moteur revolutionnaire de Rebel Act, le réalisme atteint son paroxysme en matière de lumière. Lorsque vous courez avec une torche en main, votre ombre se déforme de façon dynamique Lorsque la source lumineuse est fixe, elle prend en compte tous les obstacles, créant des cônes d'ombre et donnant au décor une grande beauté. Et lorsque vous jetez une torche devant vous, par exemple, elle va illuminer tous les objets sur sa trajectoire de façon réaliste

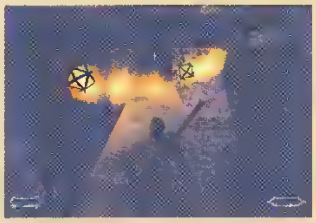
DE PLEIN FOUET Chaque flèche étant un objet 3D, vous la voyez se ficher dans votre chair ou dans votre bouclier si vous parez le coup.

Pris au piège

Grâce à son moteur 3D, Severance permet de gérer de terribles pieges médiévaux, auxquels il donne un réalisme sans précédent et une mortelle efficacité.



PIERRE QUI ROULE...
■ On retrouve dans Severance le fameux piege que l'on voit dans *Indiana Jones*. Cette pierre est redoutable

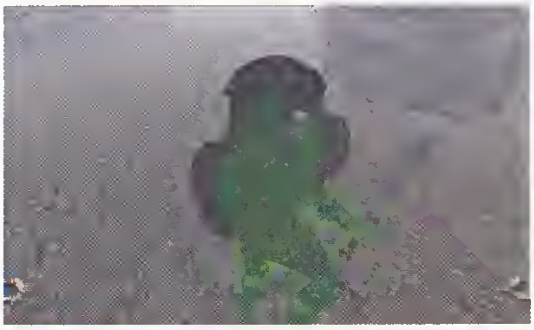


PAR-DESSUS BORD
■ C'est ce qui vous arrive si les boules de feu vous touchent Vous tombez dans le précipice et c'est la fin

■ **C'ÉTAIT CHAUD** Ce boss disparaît lorsque vous le descendez à la moitié de sa vie. Et c'est tant mieux car un coup de plus et j'étais mort.

hallucinante. Non seulement ils manient l'épée et le bouclier aussi bien, voire mieux que vous, mais en plus de ça, ils ont des comportements intelligents.

Prenons quelques exemples : un orc en possession d'une jolie fiole régénératrice de 300 points de vie arrive en face de moi. J'engage donc le combat et après une bonne minute d'affrontement, nous sommes tous les deux bien amochés. Mon opposant recule alors de quelques pas, sort la fiole, la boit et hop, ayant récupéré sa vie, se rue sur moi. J'étais estomaqué... Cette potion était censée me revenir ! Eh bien finalement, non ! Alors un conseil : tranchez rapidement votre ennemi en rondelles avant qu'il n'utilise les objets de son inventaire ! Mais ce n'est pas tout. Il arrive aussi



■ **LAME VERTE** Les armes des orcs ont la faculté d'empoisonner leur victime. D'où le halo vert qui entoure le personnage.

que lors d'un combat à plusieurs, un ennemi touche par inadvertance un de ses compagnons. Ce dernier se retourne et lui rend la monnaie de sa pièce avant de revenir sur vous. Mais si le premier en remet une couche, il peut arriver qu'ils s'affrontent jusqu'à la mort pendant que vous les regardez faire.

Dans un autre genre, les boss que vous rencontrez de temps en temps semblent s'adapter à votre façon de combattre. Si vous esquivez en vous déplaçant toujours de la même manière, ils se mettent à frapper de façon différente pour vous contrer.

Coups spéciaux

Bref, tout ça pour dire que chaque combat, ou presque, est une vraie partie de plaisir où vous devez aussi bien défendre (en esquivant ou en bloquant les coups avec votre bouclier) qu'attaquer en utilisant les faiblesses de vos adversaires à votre avantage. Inutile de vous dire que les ennemis utilisent aussi les coups spéciaux et que lorsque qu'ils

■ **SORTIR COUVERT** Rien de mieux pour se protéger contre les coups d'épée qu'une bonne partie d'armure.

Anim-action

BOUGE TON CORPS ! Alliance entre motion capture et moteur 3D.

D'après Rebel Act, Severance compte à peu près 1700 animations différentes. Et ce n'est pas impossible quand on sait que chaque personnage bénéficie de sa propre panoplie de coups spéciaux, à laquelle s'ajoutent les enchaînements spécifiques à chaque arme, sans oublier les animations des combats lorsque vous bloquez, que vous êtes bloqués ou bien lorsque le bouclier éclate. Mais les plus remarquables restent quand même les animations de morts. Le moteur 3D les gère en temps réel : la façon de mourir dépend du coup reçu...
Et si vous êtes rapide, vous pouvez même maintenir un corps sans vie debout en continuant à le frapper !

■ **CIBLES MULTIPLES** Si vous avez affaire à forte partie, il est utile de se mettre dos au mur afin de toujours garder vos ennemis en vue, surtout ces lâches d'archers.

■ **TORCHE HUMAINE** Cette créature, que vous rencontrez à la fin d'un niveau, est capable de cracher du feu. Lorsque vous êtes touché, vous vous embrasez pour quelques secondes.

parviennent à les placer, votre bouclier éclate en morceaux si vous tentez un blocage.

Tout ce fun est rendu possible grâce au moteur 3D utilisé pour Severance. La gestion des collisions et la physique appliquée aux objets sont tout simplement époustouflantes. Par exemple, on la retrouve dans le système d'archerie où la flèche représente un objet 3D à part entière. On peut suivre sa course et la façon dont elle pénètre la chair dépend de la position de l'agresseur et de sa victime. Frapper avec une lame sur la pierre crée des étincelles. Un monstre qui saute de trop haut se tue en touchant le sol. Sans oublier bien sûr les effets sanguinolents lorsque vous tranchez des têtes et autres membres.

Le système de focalisation (Lock) sur l'ennemi est génial et permet de ne pas perdre sa cible de vue.

En y réfléchissant bien, il y aurait encore plein de choses à dire, mais la seule qui me vienne à l'esprit en ce moment est de vous conseiller de l'acheter ! Et pour les âmes sensibles, une option Gore off/on vous permet de vous protéger des effusions de violence.
Au final, Severance est une prouesse technique remarquable qui vaut le détour pour cette simple raison. Et comme il est aussi très fun, qu'il dispose d'une bonne durée de vie et que vous pouvez même prolonger le plaisir en y jouant avec des amis, il n'y a aucune excuse pour s'en priver. ■

- Loïc Claveau

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM : PII-233 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ : PIII-500 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ : PIII-750 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✘
- Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
- CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM 56 kbps

Le verdict — Severance

COMPARATIF

■ **SEVERANCE**
Jeu d'action agrémenté d'un peu de jeu de rôle et d'un système de combat s'inspirant des jeux de combats console comme Soul Edge

■ **RUNE**
Doté de splendides graphismes il vous plonge dans les légendes nordiques où vous devrez vous battre sans cesse pour survivre

■ **DIE BY THE SWORD**
Un jeu qui vaut le coup d'œil rien que pour son système de combat. À défaut d'être très précis, celui-ci a au moins l'avantage d'être novateur en permettant un contrôle intégral sur le bras du personnage

GRAPHISMES
■ Tout simplement splendides. Les textures, les lumières, la variété des décors, la profondeur de champ... Tout y est
0 5 10 15 **17**

AUDIO
■ L'ambiance sonore est très réussie. Les belles musiques, les thèmes et les bruitages vous plongent dans le jeu.
0 5 10 **15**

MULTIJOUEUR
■ C'est marrant pendant un moment, mais ça lasse quand même assez vite par manque de véritable intérêt
0 5 10 **11**

POUR : L'impression de réalisme et le plaisir que l'on prend aux combats. Les effets de lumière donnent au jeu une qualité sans précédent.

CONTRE : Le temps de chargement entre les niveaux est assez long et le bestiaire n'est pas très fourni. Le côté jeu de rôle pas assez poussé

EN DEUX MOTS...
Severance est très réussi. Si on passe outre le problème de chargement, on prend un pied incontestable à affronter les ennemis et à progresser dans ce monde de brutes

16/20

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

REMBOURSEMENT INTEGRAL*

SCOREGAMES
VOUS REMBOURSE* VOTRE MAGAZINE
DANS SES 38 MAGASINS !

Pour connaître le SCORE-GAMES le plus près de chez Vous :

consultez le minitel : 36-15 SCOREGAMES*
Internet : WWW.SCOREGAMES.COM

COUPON GEN4 PC N°143
Bon pour 35 francs de réduction sur tout achat supérieur à 400 F.
Valable du 28/02/01 au 31/03/01
offre non cumulable avec toute autre opération

-35 F

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

Apocalypse Now

Delta Force III : Land Warrior | Chargez votre AK-47 et allez faire le ménage.

Pour info ■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR Novalogic ■ GENRE action ■ JOUEUR(S) 1 à 50 ■ PUBLIC pour tous ■ PRIX env. 300 F

Troisième volet de la série Delta Force, Land Warrior vous replonge une fois de plus dans une ambiance de guérilla et d'hommes virils en treillis. Si vous rêvez d'opérations spéciales et de troupes aéroportées, c'est ici que ça se passe !

Tout en chiffres
- 23 armes
- 9 modes de jeu
- 5 classes de persos

Version testée
- finale
- aucun bug constaté

Adresse Internet
www.novalogic.com

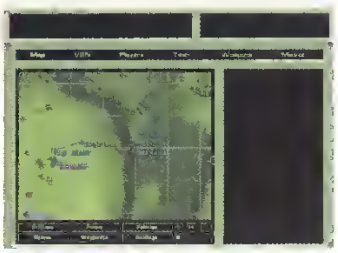
Delta Force est un titre que l'on associe souvent à un mauvais souvenir graphique. On se rappelle effectivement le temps où Novalogic se vantait de disposer de l'un des meilleurs moteurs 3D... Élaboré à partir de la technologie Voxel comme ils disaient. Ils avaient juste oublié qu'à l'heure des cartes 3D, un moteur accéléré de manière logicielle ne pouvait être que *has been*. Mais attention, tout cela est bel et bien oublié puisque le troisième épisode bénéficie d'un moteur moderne, tirant enfin parti des cartes 3D, avec ses qualités (jolis graphismes) et ses défauts (présence d'une zone de flou à mi-distance). Il a même été développé à partir du moteur d'un logiciel qui sert à entraîner les marines de l'US Army... Ça fait plus sérieux, tout d'un coup, hein ?

En Multi, vous pouvez massacrer jusqu'à 50 joueurs dans la joie et la bonne humeur.

■ **MORTELLE PRÉCISION** Bien que l'ennemi soit assez loin, la lunette du sniper permet de faire le ménage à distance et sans prendre aucun risque.

Deux de tension

Côté gameplay, par contre, ce n'est pas encore tout à fait ça et Land Warrior présente quelques sérieuses lacunes. On est assez loin d'un Rainbow six, dans lequel la discrétion est de mise : ici, on peut se la jouer bourrin et ruer dans les brancards... Presque aucune chance d'y passer, surtout vu la nullité des adversaires. C'est un peu dommage car le côté « infiltration » en est donc réduit à son strict minimum puisque la nécessité de progresser silencieusement disparaît. En revanche, si vous incarnez le sniper, les missions deviennent simplement du tir au pigeon... Amusant, certes, mais à la longue, ça finit par lasser. On aurait préféré des complexes militaires ou des bases terroristes un peu mieux réalisés, avec des caméras de surveillance par exemple. Et encore, je ne sais même pas si ça changerait grand-chose puisque, de toute façon, l'intelligence artificielle est très limitée. Comprenez : les ennemis tirent comme des manches, leurs réactions sont très lentes et lorsque l'alerte est donnée, ils bougent dans tous les sens et font n'importe quoi. C'est ce genre de détail qui gâche le plaisir en Solo et rend le jeu extrêmement facile. Encore un exemple ? Votre coéquipier est logé à la même enseigne que vos adversaires, son QI est négatif, ce qui fait que la plupart du temps, qu'il soit présent ou non ne change rien à



■ **ITINÉRAIRE** Comme dans tout jeu d'infiltration, la carte permet de se situer.

Règlement de compte

FEU À VOLONTÉ NovaWorld, c'est une guerre permanente.

Il n'y a aucun doute, c'est l'effet Multijoueur qui donne à Land Warrior son attrait. Neuf modes permettent à cinquante joueurs de se mesurer au concours du meilleur sniper. On retrouve les fameux Deathmatch, Capture the Flag ainsi que le « Chercher & Détruire » et le « Attaquer & Défendre ». Il existe même un mode sympathique appelé Flagball, qui pourrait se définir comme un match de rugby à balles réelles. À noter que NovaWorld Ranks garde vos scores en mémoire pour son classement mondial. Top moumoute !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MININUN : PII-400 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ : PII-400 MHz & 128 Mo
- RECOMMANDÉ : PIII-500 MHz & 128 Mo

POSSIBILIVÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SRLive!) ✘
- Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXINUN DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 16 - INTERNET 50
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- N CONNEXION MIMIMUN 56 kbps

■ **UN HOMME À TERRE !** Vous pouvez buter votre compagnon sans risque de sanction.

la situation. Vous pouvez même décider de le tuer vous-même en début de mission, voire de faire sauter votre hélicoptère de soutien... Rien ne se passe, personne ne vous rappelle à l'ordre et vous pouvez continuer votre mission comme si de rien n'était.

Delta de guerriers

Mais il y a quand même de bons côtés... Les décors sont variés (Égypte, Mayas, désert, plate-forme maritime, etc.), les effets sonores sont réussis et l'ambiance des opérations de nuit est excitante (utilisation des lunettes « vision de nuit »). Ajoutons aussi que, désormais, il est possible de faire jusqu'à trois sauvegardes au cours d'une mission. Enfin, quoi qu'il en soit, l'intérêt du jeu réside principalement dans son mode Multijoueur, où vous pouvez massacrer jusqu'à cinquante joueurs dans la joie et la bonne humeur. Bref, tout ça pour dire que Land Warrior n' a rien de mémorable et que si vous n'êtes pas un grand fan des précédents ou un sniper en herbe, il a peu de chances de retenir votre attention. ■

- Loïc Claveau

■ **PORTÉE DE TIR** Après deux minutes de tir intensif à cette distance, l'ennemi finit enfin par vous toucher...

L'intérêt du jeu réside dans son mode Multijoueur.

Le verdict — Delta Force III : Land Warrior

COMPARATIF

■ **ROGUE SPEAR**
Référence en matière de stratégie action, il comprend une véritable gestion de groupe qui fait défaut à Land Warrior

■ **SWAT 3**
De l'infiltration urbaine très réussie à laquelle s'ajoute une gestion de groupe originale

■ **SPEC OPS 2**
If date mais il propose des missions intéressantes et des graphismes plus convaincants que ceux de Delta Force !

■ **DELTA FORCE III**
Décidément, cette série ne décollera jamais ! Après trois épisodes, le jeu reste désespérément moyen

GRAPHISMES
■ Lorsqu'on voit Project IGI ou d'autres nouveautés, les graphismes font pâle figure. La lunette de sniper reste précise, même à longue distance.
0 — 5 — 10 — **11**

AUDIO
■ L'ambiance sonore est un peu ratée mais les effets sonores et les voix des terroristes sont réussis
0 — 5 — 10 — **12**

MULTIJOUEUR
■ Jouer avec 50 joueurs ça ne peut être que bien. Mais la connexion au serveur NovaWorld n'est pas toujours heureuse...
0 — 5 — 10 — **13**

POUR : Le seul intérêt réside dans le mode Multi qui permet d'ailleurs de communiquer avec le logiciel VON (Voice over the Net)

CONTRE : Le mode Solo est raté à cause d'une très mauvaise I.A. La connexion au serveur NovaWorld et l'interface sont médiocres

EN DEUX MOTS...
Si vous avez une bonne connexion internet et si vous aimez les jeux de snipers, alors Delta Force III : Land Warrior peut vous intéresser. Sinon circulez ! Y a rien à voir

11/20

America

■ EDITEUR ET DEVELOPPEUR **Micro Application**
■ GENRE **stratégie** ■ PRIX **env. 200 F**

■ **DANSE CDW-BOY** Des graphismes qui ont vécu et qu'on a déjà vu mille fois.

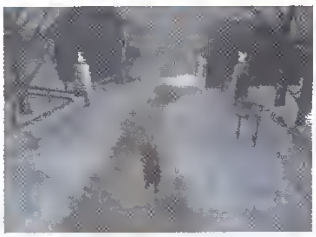
Décidément, The Age of Kings, un an après sa sortie, fait toujours des émules. America est donc une resucée éhontée du hit de Microsoft sauf qu'ici, les Mexicains, les Indiens, les Américains et les Desperados remplacent les nations européennes médiévales. Autrement, c'est pareil, mais en moins bien : gestion des ressources, animation des personnages, développement, graphismes, jusqu'à certains sons ! Alors d'accord, l'univers Far West n'avait pas été exploité dans ce type de jeu, mais si c'est pour faire un clone, à quoi bon ? ■ **L.-S.R.**

08/20

TESTS EXPRESS

Blair Witch Project III

■ ÉDITEUR **Take 2** ■ DEVELOPPEUR **Ritual**
■ GENRE **action-aventure** ■ PRIX **env. 200 F**



■ **ALONE IN THE DARK** L'éclairage fait toujours défaut à Burkitsville.

Voilà enfin le dernier opus de la saga Blair Witch. Cette fois, l'aventure se déroule à la fin du XVIIIe siècle, toujours dans des bois inquiétants peuples de sales créatures qui n'en veulent qu'à la peau du joueur, alors qu'il tente toujours de comprendre pourquoi les enfants disparaissent et pourquoi les morts sortent de terre. Un voyage dangereux qui le conduira vers d'autres plans d'existence (l'occasion de changer un peu d'horizon) et qui lui permettra de se lancer dans l'art de la magie. Bref, un épisode plutôt bon, sans grand génie mais qui clôt un projet ludique d'envergure ■ **L.-S.R.**

12/20

Allez les vers !

Worms World Party | Éclatez-vous entre vers, en 2D et au tour par tour.

Pour info ■ EDITEUR Virgin Interactive ■ DEVELOPPEUR Team 17 ■ GENRE stratégie loufoque ■ JOUEUR(S) 1 à 4 ■ PUBLIC 8 ans et plus ■ PRIX env. 260 F

Tout en chiffres
- 45 missions Multijoueur
- 40 missions Solo
- 40 missions d'entraînement
- 1 éditeur de cartes

Version testée
- finale française
- bug d'affichage sur le menu

Adresse Internet
www.team17.com

Un ver de terre c'est musclé, méchant et ça mord. Moi qui vous parle, j'ai connu un ver armé jusqu'aux dents. Il portait des bazookas, des grenades et des trucs pas nets, genre mouton volant qui explose. Aujourd'hui, j'ai peur. Même en sachant qu'ils n'ont pas de nouvelles armes... j'ai peur.

Donc, autant que vous le sachiez tout de suite : il n'y a pas de nouvelles armes dans Worms World Party. Voilà ! Maintenant que l'horrible réalité a éclaté (je préfère ne pas faire de commentaires sinon je sens que je vais m'énerver), nous pouvons entrer dans le vif du sujet. Restons dans les mauvaises nouvelles, comme ça, on sera débarrassé. Worms World Party est, en gros, ni plus ni moins qu'un add-on de Worms Armageddon qui lui-même avait des allures d'add-on de Worms 2. Or, Armageddon a déjà deux ans ! On était en droit d'espérer plus d'innovations de la part de l'équipe de Team 17 et voilà qu'ils nous balancent les mêmes graphismes, la même interface (à peu de choses près), la même intelligence artificielle, etc. (et Worms en 3D, il est où ?).

La politique de Team 17 semble être celle du peaufinage.

■ **COMME AU CINOCHE** Revivez les grands moments du cinéma d'aventure avec vos petits vers ! Si seulement il y avait eu de nouvelles armes, mais même pas !

Alors on prend les mêmes et on recommence ? En fait, la politique de Team 17 semble plutôt être celle du peaufinage, de l'amélioration. Le concept est toujours le même : des petits vers en deux dimensions qui se massacrent au tour par tour avec des armes à foison, allant de la mitraillette à la vache folle, en passant par la banane explosive. Ce qu'il y a de nouveau, ce sont d'abord les nouvelles missions Solo, au nombre de 40 : elles sont plus variées et leur difficulté est mieux dosée. Et surtout vous n'avez plus besoin de vous coltiner les missions d'entraînement avant d'y avoir accès. Vous les faites les unes après les autres et, forcément, c'est de plus en plus difficile.

À re-ver

Les missions d'entraînement, par contre, sont toutes accessibles dès le début, contrairement à celles d'Armageddon, que vous deviez débloquer les unes après les autres.

L'intérêt réel de ce nouvel opus réside surtout dans les améliorations apportées au mode Multijoueur. Là, il faut reconnaître qu'il y a de

■ **LE MODE FORT** Il existe plusieurs modèles de forteresses. Dans ce mode, il faut défendre la sienne contre celle d'en face. Désormais, les combats ont de véritables enjeux et ne sont plus de simples deathmatchs.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (éditeur) PII-100 MHz & 32 Mo
- RECOMMANDÉ (éditeur) PII-200 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Gen4 PC) PII-200 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✘
- Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 4 - INTERNET 4
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM 56 kbps

Envers et contre tout

Si vous n'êtes pas encore convaincu du péril extrême que constitue la menace des vers de terre, voici quelques exemples qui devraient vous donner à réfléchir. Attention, après avoir été informés, vous aurez peut-être du mal à vous endormir.

LE VER RADIOACTIF

■ Dans *Godzilla*, de Roland Emmerich, vers le début du film, on voit une image furtive mais terrifiante. Il s'agit de Matthew Broderick qui fait remonter du sol boueux des vers de terre (c'est horrible), radioactifs et très gros. Tout ça, c'est de la faute à la centrale nucléaire de Tchernobyl. Après, on s'étonnera de voir des Godzilla traîner dans New York.

VER MÉCHANT PAR NATURE

■ Dans *Tremors*, de Ron Underwood, des vers géants font des galeries sous terre, et surgissent au moment où on s'y attend le moins pour dévorer sauvagement les pauvres gens. Rendez-vous compte, on ne peut plus se promener tranquillement dans la rue sans craindre de se faire dévorer par un ver de terre. Mais dans quel monde vit-on ? Quelle horreur !

quoi s'amuser. On peut donc jouer à six sur la même machine et à quatre en réseau local ou sur Internet. Les nouveaux modes de jeu sont vraiment sympathiques. Vous avez par exemple le mode Fort, où chaque équipe a sa forteresse (plusieurs modèles sont proposés), ou le mode Course au sommet, où il faut arriver le premier en haut de la carte, ou encore la mission Évasion, où une équipe est en mode Artillerie et doit empêcher l'autre équipe d'atteindre une caisse d'armes secrètes.

Ces vers tués

Le Wormpot permet de faire des combinaisons de modes (jusqu'à 400). On peut également accomplir certaines missions en mode Coopératif. Bref, il y a de quoi faire.

L'intérêt de ce nouvel opus réside surtout dans les améliorations du mode Multijoueur.

Surtout que la gestion Internet a été améliorée, avec une carte du monde pour savoir où se trouvent vos adversaires. Les nouveaux venus ne sont pas oubliés non plus, puisqu'il y a des salles virtuelles spécialement conçues pour eux, ainsi qu'un torum de discussion. Ah, j'allais oublier, dans les nouveaux modes Multijoueur, il y a aussi « la totale » : là, c'est simple, on met à votre disposition, et ce dès le début de la partie, l'ensemble des armes disponibles du jeu (y compris le tremblement de terre et l'armageddon). Tout ça pour dire que malgré ses allures d'add-on, Worms World Party est quand même bien fun, surtout si vous ne connaissez pas encore la série.

- Noël Chanat ■

Le verdict — Worms World Party

COMPARATIF

■ **WORMS WORLD PARTY**
Add on de l'add on de Worms 2. Le concept est bien mûr on le peaufine. Le Multijoueur est boosté

■ **WORMS 2**
Ah de nouvelles armes des cinématiques hilarantes ça devient vraiment de plus en plus intéressant.

■ **WORMS**
Qu'est ce qui ressemble le plus à un ver qu'un autre ver ? Le jeu de référence C'est là que tout a commencé

■ **WORMS ARMAGEDDON**
Les graphismes sombrent dans la guimauve. L'apparition de missions Solo Mais finalement peu de nouveautés

GRAPHISMES

■ À part les nouvelles cartes et les nouveaux modèles de tombes il n'y a pas grand-chose à dire. Ah si ou sont passées les cinématiques ?

0 — 5 — 10 — **11**

AUDIO

■ De ce côté ci il n'y a carrément rien de nouveau. Pas de nouvelles voix ni même de nouveaux hymnes nationaux

0 — **05**

MULTIJOUEUR

■ La par contre c'est la totale. À quatre en réseau ou à six sur la même machine les nouveaux modes Multijoueur relancent l'intérêt du jeu.

0 — 5 — 10 — 15 — **16**

POUR : Les crises de rigolade à plusieurs. Les nouvelles cartes les nouveaux modes Multijoueur La difficulté mieux dosée des missions Solo

CONTRE : Pas de nouvelles armes ! Ce n'est qu'un add on. L'I.A. a été laissée telle quelle Temps d'attente quand on meurt en mission Solo

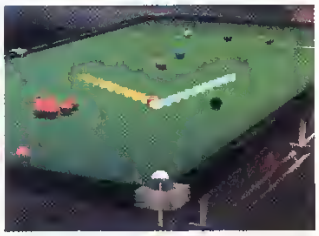
EN DEUX MOTS...

Pour moi Worms World Party n'est ni plus ni moins qu'un add on d'Armageddon Mais bon le fun est toujours là. Et puis la partie Multi a vraiment été boostée.

12/20

World Championship Snooker

■ EDITEUR Codemasters ■ DEV Blade Interactive
■ GENRE simu de billard ■ PRIX env. 200 F



■ **SYSTÈME DE VISÉE** Les flèches indiquent la direction des boules.

Ambiance british pour ce nouveau jeu de billard, puisque vous allez pratiquer un des arts les plus appréciés en Angleterre, après le *five o'clock tea*, le snooker. La réalisation est soignée et on peut tirer son chapeau au système de visée, qui facilite grandement la prise en main. Et pour les pros, World Championship Snooker, comme son nom l'indique, vous ouvre les portes du championnat du monde et vous offre une rencontre avec les grands noms de cette discipline dans la salle mythique du Crucible. **L.C.**

13/20

TESTS EXPRESS

La Bataille d'Angleterre

■ EDITEUR Ubi Soft ■ DEV Rowan Software
■ GENRE simulation ■ PRIX env. 350 F

■ **VIEUX MOTEUR** Le moteur 3D est celui de Mig Alley, un peu remis au goût du jour.

La Bataille d'Angleterre comme si vous y étiez, reconstituée par des experts en la matière : Rowan Software. Rien à dire sur le modèle physique des avions, sur la longueur et la difficulté des campagnes, ou sur l'intérêt des missions. Tout cela fonctionne au poil grâce à un savoir-faire certain. En revanche, la réalisation graphique est honnête, mais pas à la hauteur de celle de Combat Flight Simulator 2. Idem pour la prise en main, qui s'avère moins grand public. C'est une valeur sûre pour tous les fans de simulation. **L.-S.R.**

14/20

info ou tox ?

Dawn aurait-il la folie des grandeurs ?

UNIVERS PERSISTANT C'est la question que tout le monde se pose concernant le premier jeu de Glitchless, connu sous le nom de Dawn (www.glitchless.com). Au regard des caractéristiques annoncées, ce jeu pourrait devenir le rêve de tout un chacun car il serait possible de tout faire... Absolument tout ! Avoir une descendance, faire de véritables batailles rangées avec engins de siège au milieu de milliers d'autres joueurs... et j'en passe. Le seul hic est qu'à l'exception de quelques screenshots, aucune information n'a transpiré, à part le fait qu'il n'y aurait qu'un seul programmeur sur le jeu à l'heure actuelle ! Serait-ce la plus grosse arnaque du jeu vidéo de ce nouveau millénaire ? Seul l'avenir nous le dira. ■

■ NUIT NOIRE Dans *Dawn*, qui signifie « aube », les variations temporelles et climatiques auront une influence essentielle sur le gameplay.

On-line Express

Complots sur le Net

■ Nous vous signalons la sortie de *L'Ombre de la Cité d'or* (Payot-SF), un roman de science-fiction signé Tad Williams, qui se déroule au sein d'un univers persistant sur le Net. Il met en scène un complot à faire pâlir d'envie les auteurs de *X-Files*, tout en multipliant de très belles trouvailles sur l'avenir des Everquest et autres Asheron's Call au XXIe siècle. Bref, un livre que les joueurs se doivent de lire.

Réservé à l'Élite

■ Dans la grande tradition d'Elite, célèbre jeu de combat et de commerce spatial, un petit studio d'Europe de l'Est s'attelle à un univers permanent massivement Multijoueur du nom de 3DWorld (www.3rdworld.cz). Ils y ajouteront cependant deux éléments : la possibilité de se balader dans les stations spatiales et celle de [illegible] votre vaisseau. À surveiller.

Le Net est avec eux

■ Si jamais vous êtes passé à côté de l'événement, il n'est pas trop tard pour vous rattraper. Verant (les créateurs d'Everquest) a enfin ouvert le site consacré à l'adaptation de Star Wars en univers permanent. C'est sur www.station.sony.com/starwars. Vous pourrez y suivre le développement en direct et surtout vous inscrire dans l'une des guildes.

■ DILEMME La qualité de la modélisation des personnages est impressionnante mais les décors sont pauvres.

■ PLEIN LES YEUX Les graphismes s'annoncent somptueux, dans la lignée de Homeworld ou Starlancer.

Un nouvel éden sur le Net ?

À la conquête de l'espace avec Crowd Control Productions.

■ T'AS LE LOOK COCO Les vaisseaux de chacune des fédérations ont un look spécifique, reconnaissable au premier coup d'œil.

Au XXVe siècle, les humains maîtrisent la téléportation et colonisent l'espace. Au XXVIIIe siècle, ils découvrent un trou noir menant à une galaxie incroyablement éloignée. Les scientifiques, prévoyant que ce passage se fermera sous peu, dépêchent de coûteux vaisseaux renforcés afin de bâtir un portail. Pour une raison inconnue, cette anomalie spatiale baptisée Eve se résorbe prématurément, détruisant les infrastructures et coupant de la Terre les rares survivants. Ceux-ci vont rebâtir plusieurs civilisations. Ce sont aujourd'hui cinq fédérations qui cohabitent dans l'univers d'**Eve : The Second Genesis**.
Ce jeu on-line permettra à des centaines de joueurs de commercer, guerroyer et explorer de nouveaux mondes à bord de leur vaisseau (qui se souvient d'Elite ?). C'est beau, prévu pour fin 2001 et cela se passe sur **www.eve-online.com**. ■

On-line Express

Union consommée

■ Pour ceux qui ne seraient pas encore au courant, sachez que Gamespy a racheté Mplayer, récupérant ainsi les quelque 10 millions de joueurs affiliés à cette communauté. Reste à savoir si Gamespy compte absorber ces derniers en les rediriguant sur leur propre site ou jeter le tout à la fenêtre, dans la structure de Mplayer. Joueurs de tous pays, frappez-vous.

Réveil difficile

■ Parmi la légion d'univers permanents en chantier, Awaken Project (www.dtcomputers.com/awaken/) se distingue par son interactivité. Dans ce monde médiéval fantastique classique (14 espèces, 50 compétences, des monstres, armes et sorts par centaines), il sera possible de créer ses armes, tenir un magasin, bâtir sa maison, un château, régir une ville ou influer sur l'économie, bref, réaliser une véritable ascension sociale.

Du K9 dans l'air

■ Non, il ne s'agit pas d'un jeu sur l'unité canine de la police américaine. Barking Dog (www.barking-dog.com) qui avait signé Homeworld Cataclysm et enlevé à la bêta 5.0 de Counter-Strike s'apprête justement à sortir leur propre version de terroristes/contre-terroristes. Global Operations comprendra sept modes de jeu (otages, bombes, VIP, assassinat, etc.), 16 environnements, 36 armes et 30 modèles de personnages.

Néant universel

Cette planète est trop petite pour nous trois !

Après avoir envoyé des robots terraformer la planète Calypso, les humains débarquent mais sont accueillis par des machines révoltées. Les colons ne repousseront les androïdes que pour faire face à un nouveau danger : des mutations retournant les habitants contre leurs pairs. Cet univers hostile est celui de **Project Entropia** (**www.project-entropia.com**), un jeu on-line massivement Multijoueur gratuit. Les créateurs (**Mind Ark**) gagneront leur vie grâce à une taxe imposée sur les achats dans le jeu. En effet, certains magasins seront réels (permettant de commander nourriture, CD ou DVD) et la devise de Calypso suivra les cours du dollar. Nous verrons quelles aventures notre avatar humain (défini par 50 caractéristiques) vivra. ■

■ RESTEZ GROUPHIRRR ! Comptez sur vos coéquipiers pour surveiller vos arrières.

Chevaliers d'Arthur

Dark Age of Camelot | Participez à la légende d'Arthur on-line.

POUR INFO

■ ÉDITEUR
Mythic Entertainment

■ DÉVELOPPEUR
Mythic Entertainment

■ GENRE
jeu de rôle on-line

■ DATE DE SORTIE
fin 2001

ADRESSE
www.darkageofcamelot.com

■ AU FEU ! Les effets magiques de Camelot sont impressionnants et très divers.

Challenger de Shadowbane et d'Anarchy Online, Dark Age of Camelot a fait sensation dans l'univers des jeux massivement Multijoueur pour une simple raison : personne ne l'attendait. Et pourtant, il a de grandes chances de faire parler de lui.

Et avant tout grâce à son contexte. Qui n'a jamais rêvé d'être un chevalier de la Table ronde ou au moins de vivre à cette époque ? C'est désormais chose possible grâce au jeu de Mythic Entertainment. Vous n'allez pas revivre la période d'Arthur, puisque l'époque dans laquelle vous évoluerez se situe après la mort du grand roi, mais l'ambiance est présente ainsi que quelques souvenirs (dont on ne peut rien révéler pour le moment). Toujours est-il que cet univers persistant met en place trois royaumes qui s'affrontent pour le pouvoir : Albion, Midgard et Hibernia, dans lesquels on retrouve les peuples breton, celte et viking, les Avaloniens (directement issus de la légende d'Arthur) ainsi que des créatures inspirées de l'univers de Tolkien telles que les trolls, les elfes, les nains, etc. Les peuples que le joueur pourra incarner vont sceller son appartenance à l'une des trois nations.
En d'autres termes, vous pouvez créer sept personnages, mais ils doivent tous appartenir au même camp. Il s'agit alors de faire le choix qui correspond le mieux à votre façon de jouer. Tout dépend donc du genre d'avatar que vous désirez incarner.

■ TAS DE PIERRES Ah, Stonehenge ! Et dire qu'il existe vraiment dans le jeu... Ça vaut le coup d'œil.

Quand Merlin rencontre Tolkien

Pour le moment, et parce que le jeu est en bêta-test et qu'il évolue constamment, les pouvoirs magiques de chaque royaume sont bien distincts, certains favorisant le contrôle des éléments alors que d'autres se focalisent sur les sorts défensifs ou offensifs. Bien sûr, vous retrouverez aussi le côté bourrin et le côté discrétion, qui englobent respectivement tous les types de combattants ainsi que tous les types de voleurs/assassins. Les classes et leurs aptitudes varient selon le royaume auquel elles appartiennent, bien que, dans les grosses lignes, elles soient à peu près équivalentes, et ce, afin de garder un équilibre général.

UNIVERS PERSISTANT

■ **PETIT MAIS COSTAUD** Voilà une des créatures qui hantent les marais près de la ville d'Avalon.

■ **MORTS VIVANTS** Ces zombies légionnaires sont de niveau 17 et donc très dangereux. D'autant plus qu'ils se baladent en bande, la plupart du temps.

Concernant le gameplay, et au regard des captures d'écran, certains pourraient comparer Dark Age of Camelot à Everquest... Qu'ils n'en fassent rien ! S'il est vrai que vous retrouvez des similitudes au niveau des graphismes, de l'interface et de l'aspect chasse aux monstres et recherche d'objets magiques, le jeu va bien plus loin puisqu'il permet à la communauté de s'épanouir en lui fournissant les éléments nécessaires à la création de complots, de trahisons, d'alliances et tous les ingrédients que l'on retrouve dans les bonnes intrigues. Et tout cela grâce au système de PvP qui permet, à la manière d'un Capture the Flag, un affrontement armé et constant entre les joueurs. Et, pour une fois, ce conflit a une raison d'être puisque chacun se bat pour voler les reliques des autres.

Vous pouvez créer sept personnages, mais ils doivent tous appartenir au même camp.

Celles-ci ont des propriétés bénéfiques pour leur peuple lorsqu'elles sont maintenues dans leur sanctuaire. Les combats entre joueurs sont aussi encouragés puisque vous gagnez des points de Royaume lorsque vous tuez un ennemi. Plus vous accumulez de points, plus vous êtes réputé parmi les vôtres, ceci ayant, à terme, l'avantage de vous octroyer des privilèges. Bref, voilà un jeu à surveiller de très près car il risque de plaire à une grande partie de la communauté on-line. ■

- Loïc Claveau

■ **RÉPARATION** Le fort un peu plus loin est le repaire d'une bande d'Orcs. L'heure est venue d'aiguiser sa lame.

Jeux de guerre

PlanetSide | Participez à un conflit sans fin...

POUR INFO

■ **EDITEUR**
Sony

■ **DÉVELOPPEUR**
Verant Interactive

■ **GENRE**
quake-like on-line

■ **DATE DE SORTIE**
été 2001

ADRESSE
www.station.sony.com/planetside

Depuis que Verant Interactive a le vent en poupe, grâce au succès d'Everquest, ils ont la folie des grandeurs. D'où l'annonce d'un nouveau jeu on-line qu'ils n'hésitent pas à qualifier de premier quake-like en univers persistant. Rien que ça !

Ce qui n'est pas tout à fait exact puisque PlanetSide s'apparente à un jeu qui existe sur heat.net, je veux parler de 10six, le premier véritable quake-like massivement Multijoueur et purement on-line. Le lien de parenté est évident puisque l'on retrouve beaucoup d'éléments de 10six dans PlanetSide : le système du jeu en équipes (regroupées en corporations, les empires dans PlanetSide) ainsi que l'utilisation de véhicules. La seule chose qui diffère réellement est l'utilisation d'une nouvelle technologie 3D, spécialement développée par Verant Interactive, pour l'occasion. Ce qui donne des graphismes somptueux et, espérons-le, une ouverture sur un gameplay fouillé.

Alors tout d'abord, concernant le principe de jeu, et pour ceux qui ne connaissent pas 10six, il suffit de s'imaginer le jeu Tribes en univers persistant. Vous agissez, avec vos coéquipiers, pour le compte d'un empire, qui vous envoie, en tant que soldat, coloniser les territoires d'une planète. Le problème est que cette même planète est le fief de deux autres empires... Ce qui mène inévitablement à un conflit armé qui n'a pas de fin et auquel vous allez prendre part.

■ **FUTURISTE** Les graphismes de PlanetSide sont très high-tech même si les armes du jeu sont assez conventionnelles.

Les développeurs parlent de donner la possibilité au joueur d'évoluer en tant que loup solitaire mais le véritable intérêt de ce genre de jeu apparaît lorsque vous vous groupez avec des amis. Au début en tout cas, car par la suite, votre personnage évoluant à chaque bataille, il est possible que vous deveniez assez puissant pour décider de proposer vos services. Mais pour vos premiers pas, vous devez joindre un empire qui vous

■ **MAD MAX** Dans PlanetSide, vous avez la possibilité de posséder un véhicule, que ce soit un buggy ou un véhicule volant.

UNIVERS PERSISTANT

■ MISSION ACCOMPLIE
La destruction d'une base donne lieu à une belle explosion.

apprendra tout ce qu'il y a à savoir pour votre survie. Après seulement, vous pourrez commencer à effectuer des missions dont la difficulté ira crescendo.

L'objectif de ces assignations peut aller de l'infiltration à l'attaque brutale, en passant par le support, la défense ou la transportation. À mesure que votre expérience progressera, vous pourrez vous spécialiser dans une de ces disciplines, faisant ainsi de vous un personnage vital pour certaines missions. Alors comment acquérir de l'expérience ? C'est assez simple puisque PlanetSide se veut malgré tout un jeu d'action 3D... Votre principale source de revenus sera les objets, que vous trouverez sur le corps de vos victimes, chaque kill vous rapportant un nombre de points d'expérience servant à vous élever dans la hiérarchie de votre empire. Plus votre grade est important, plus vous aurez accès à de nouvelles aptitudes spéciales, des « implants » ainsi que de nouvelles missions.

Le fait que PlanetSide soit persistant vous donne aussi l'opportunité de posséder un appartement dans lequel vous pouvez stocker vos armes, armures et autres équipements que vous pourrez découvrir au cours de vos assignations. À noter que chaque serveur de jeu est séparé des autres et qu'il est censé pouvoir contenir à peu près 3 500 personnes. De nombreux secrets de PlanetSide devraient être révélés lors du prochain E3, alors en attendant, admirez les captures d'écran, ça vaut vraiment le coup d'œil. ■

- Loïc Claveau

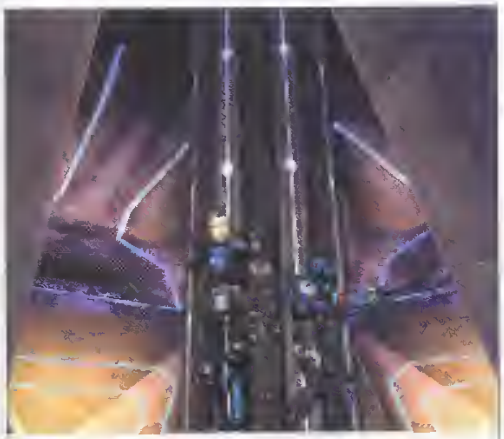
Q&R

DANNY HAN
Relations internet

Le temps aura-t-il un véritable impact sur le gameplay ?
Notre but est de créer un système de climats dans PlanetSide qui affectera le gameplay et la stratégie. Une grosse averse de pluie réduira le champ de visibilité et pourra même influencer sur la traction d'un véhicule. Il se peut également qu'un orage électrique interfère avec, ou même endommage, des équipements électroniques.

Les joueurs auront-ils leurs propres quartiers ?
Oui. Tous les joueurs auront leur propre appartement dans le jeu. Ceux-ci servent en même temps de lieu de sûreté et peuvent être utilisés à des fins de stockage.

Comment faciliterez-vous le jeu en équipe?
À l'intérieur de leur empire, les joueurs auront la possibilité de joindre des Registered Outfit (des guildes) des Temporary Outfit (sorte de guildes actives un certain temps) ou pas d'Outfit du tout. Ils font leur choix.



■ OPÉRATION DÉFENSE La base doit être défendue à tout prix sous peine de perdre le territoire.

■ PERSONNAGES SURARMÉS Les persos peuvent avoir plusieurs armes sur eux : pistolet, mitraillettes et autres armes mortelles.

■ PAIX À MON ÂME
Non seulement je vais me faire bouffer par Kabuto, mais en plus, il va grandir. Tout faux !

Le plein de soupe

Giants | ...us de taille à affronter d'autres joueurs en réseau ?

Il se pourrait que vous soyez passé à côté du test de Giants. Après avoir hésité entre le bûcher et le pardon, nous avons réalisé que la première option risquait de nous priver de lecteurs et de revenus. C'est donc dans un élan de générosité vénale que nous récapitulons le concept de Giants.

Et ce concept se résume à ces mots : trois espèces, une planète. L'aventure Solo vous permet d'incarner alternativement les différentes factions : les Meccaryns dotés d'un arsenal futuriste, les Marines, de charmantes naïades aquatiques maîtrisant la magie et Kabuto, un monstre géant à l'appétit insatiable.

■ RUSÉ En Multi, une grosse flèche rouge permet de repérer les ennemis de loin. La solution est de se cacher... Loupé !

Essentiellement axé action avec une vue à la Tomb Raider, Giants dispose d'une pointe de stratégie grâce aux Smarties (des gnomes bleus qu'il faut réunir puis nourrir afin qu'ils vous construisent une base.) Servi par une réalisation absolument somptueuse, un humour désopilant et une jouabilité parfaitement réglée, le résultat s'avère excellent, mais cela suffit-il à faire un bon mode Multijoueur ?

L'une des qualités principales du jeu réside dans les caractéristiques radicalement différentes des créatures que l'on peut incarner, mais c'est aussi ce qui aurait pu rendre la partie Multijoueur difficile à balancer. Comment un pauvre petit Meccaryn aurait-il la moindre chance face à un colosse faisant aisément dix fois sa taille ? En duel, la Marine est incontestablement la plus avantagée car elle se débrouille face à Kabuto et massacre les Meccaryns. De fait, à moins de combattre par catégorie (c'est prévu), les parties à moins de quatre joueurs manquent cruellement d'intérêt. Pour obtenir un équilibre relatif, il faut respecter les « proportions » établies par les concepteurs : un Kabuto, quelques Marines et beaucoup de Meccaryns, sachant que l'on peut jouer à vingt simultanément.

Chaos organisé

Dès lors, les parties prennent une tout autre dimension : les Meccaryns agissent de concert pour être efficaces, les Marines se comportent comme des francs-tireurs et Kabuto bouffe et détruit tout ce qui passe à sa portée. Snipe, magie ou force brutale, chaque joueur trouvera un style qui lui convient. Le mélange

POUR INFO

■ ÉDITEUR
Virgin/Interplay

■ DÉVELOPPEUR
Planet Moon

■ GENRE
action-stratégie

■ NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR
20

■ CONNEXION MINIMUM
câble

■ PRIX
env. 350 F

ADRESSE

www.interplay.com/giants

LAN
TCP/IP

■ 1,2,3 SOLEIL Ce sort de ralentissement permet d'ajuster son tir sur le seul point faible de Kabuto : son nombril vert.

fonctionne parfaitement, les affrontements sont hyper dynamiques et l'on découvre des sensations complètement inédites. Croyez-moi, être poursuivi par un monstre de cinquante mètres de haut toutes dents dehors qui vous choppe pour vous dévorer ou vous balancer à 1 km, ça n'arrive pas tous les jours.

Par contre, on regrettera que les modes de jeu se limitent à du Deathmatch par équipe ou de la Capture de Smarties (inclure la course de jetski aurait été une bonne idée). Heureusement, les variantes concernant la base (déjà construite ou à faire) permettent d'introduire un brin de tactique, notamment par le biais du Cuitôdrome. Ce bâtiment prend toute sa valeur en Multi. Il permet de construire n'importe où des tourelles, des aéronefs, des dépôts de munitions ou encore des portails de téléportation, qui s'avèrent essentiels pour asseoir ses positions sur une carte, d'autant qu'à défaut d'être nombreuses (neuf seulement), celles-ci sont parfois très vastes. La qualité de la connexion, malgré la quantité de joueurs, la taille des cartes et la beauté des graphismes demeurent tout à fait raisonnables. L'interface de lancement d'une session brille par sa clarté, permettant à l'hôte de tout configurer en détail. Quant aux parties, vous en trouverez très facilement par l'intermédiaire d'utilitaires de type Gamespy. Vous l'aurez compris, en Solo comme en Multi, Giants s'illustre par sa qualité, son originalité et l'incroyable fun qu'il procure. ■

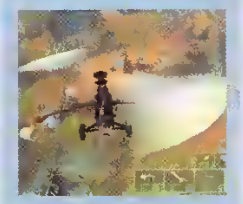
- Thomas Diouf et Frédéric Dufresne

Avec ses trois espèces radicalement différentes, Giants offre des sensations inédites.

En vente dans les Cuitôdromes

Pratiquement inutile en mode Solo, le Cuitôdrome devient essentiel en Multi, conférant au jeu toute sa dimension stratégique. Outre les portails de téléportation et les tours, voici ce que l'on peut construire.

L'ÉPICIER DU COIN
■ Les tourelles (sol-sol ou sol-air) permettent de protéger votre base, et la mini-boutique de se recharger en armes, sorts et équipements. Ce sont des édifices communs aux Meccaryns et aux Marines.



ÇA PLANE POUR MOI
■ Ce gyrocoptère est réservé aux Meccaryns. Doté d'une bonne puissance de feu, il permet surtout de rester hors de portée de Kabuto et de parcourir rapidement de grandes distances Pas évident à manier

SURFIN' USA
■ Le jetski que l'on pilote lors des courses en Solo se retrouve ici Non seulement il permet d'aller rapidement chercher des Smarties mais il constitue en plus une protection supplémentaire contre Kabuto

■ PAS DE PROBLEME Malgré les apparences, un combat Kabuto/Marine reste équilibré.

Mortelles rencontres

Ultima Online | Explications sur le système de factions.

POUR INFO

■ ÉDITEUR
Electronic Arts

■ DÉVELOPPEUR
Origin

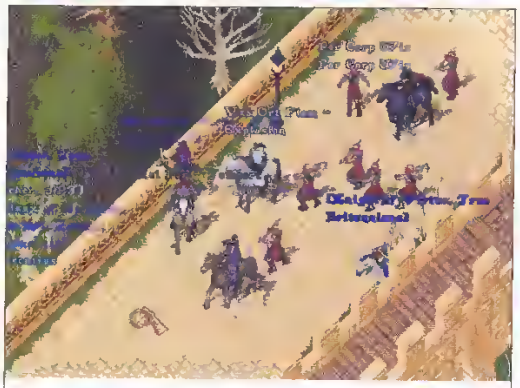
■ GENRE
jeu de rôle on-line

■ NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR
2500

■ CONNEXION MINIMUM
modem 56 bps

■ PRIX
env. 250 F

ADRESSE
www.uo.com



■ OUCH UN GARDE ! Les gardes PNJ peuvent être de quatre niveaux. Ici, les persos avec des kilts sont des Berserkers.

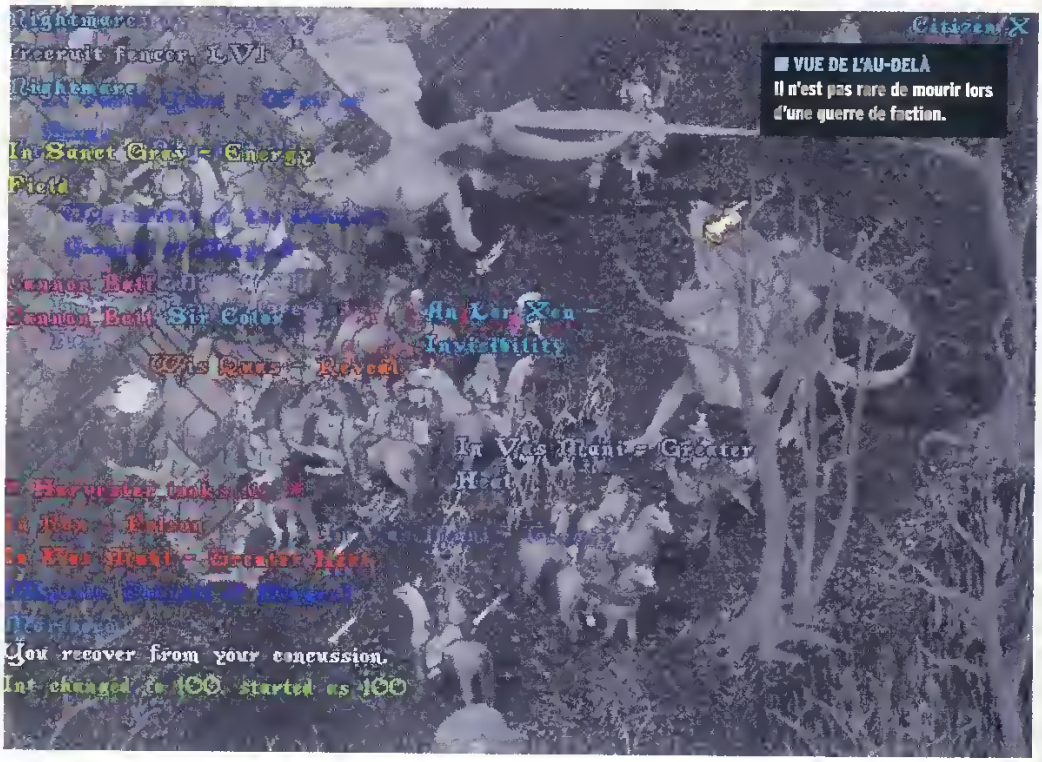
Après plus de trois ans d'existence, ce qui commence à faire de lui un ancêtre, Ultima Online continue malgré tout à innover et à donner du plaisir de jeu à ses abonnés. Dernière trouvaille en date, les factions de Britannia.

Depuis le mois de décembre, vous pouvez participer à une guerre qui fait rage quotidiennement dans le pays de feu Lord British, et qui n'a rien à envier au massacre de la Saint-Barthélemy, car elle fait intervenir quatre factions rivales qui sillonnent les villes et la campagne à la recherche de proies. Ce sont les Shadowlords, les Minax, le Council of Mages et les True Britannians. Chacune d'elles dispose d'une ville de prédilection et d'un quartier général qui lui correspond (sauf pour les Shadowlords qui, pour certaines raisons, préfèrent la ville de Skara Brae à celle de Yew, près de laquelle leur QG est situé). Respectivement, Skara Brae, Delucia, Magincia et Britain. Chapeau bas aux développeurs qui, pour la première fois dans Ultima Online, ont donné un but au système de PvP : le contrôle des cités. Ce PvP s'organise comme un immense Capture the Flag adapté à un univers persistant, dans lequel chaque faction se bat pour entrer en possession d'une ou plusieurs villes.

Monnaie d'échange

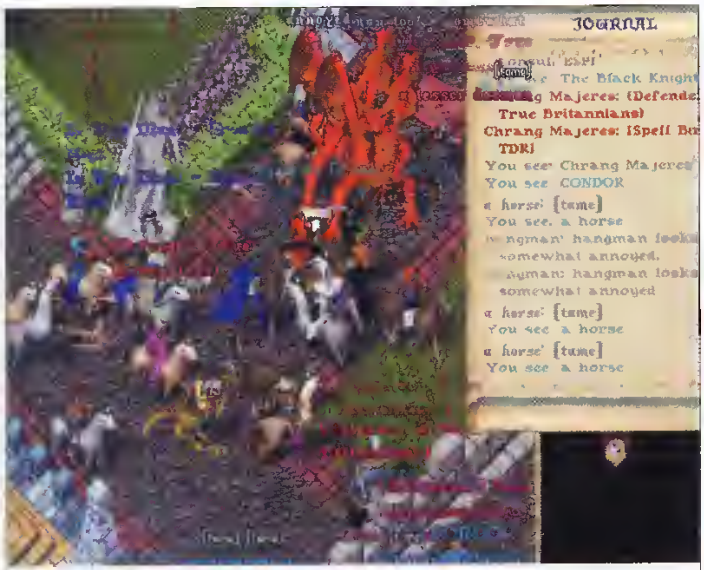
Le principe est très simple. Chaque cité (huit au total : Britain, Minoc, Delucia, Moonglow, Magincia, Yew, Skara Brae et Trinsic) est représentée par un sigil, une espèce de cristal, posé sur un socle au milieu de la ville. Un joueur de faction ayant la compétence de vol doit s'approprier le sigil et le ramener à son quartier général où il le pose sur le socle approprié. S'ensuit une période de corruption de 24 heures du cristal, durant laquelle celui-ci ne doit pas quitter sa place. Autant dire qu'il faut défendre la base contre toute attaque.

Lorsque la corruption est accomplie, il faut alors ramener le sigil à sa place d'origine, ce qui a pour conséquence de donner le contrôle total de la ville à cette faction. Les avantages ne sont pas négligeables

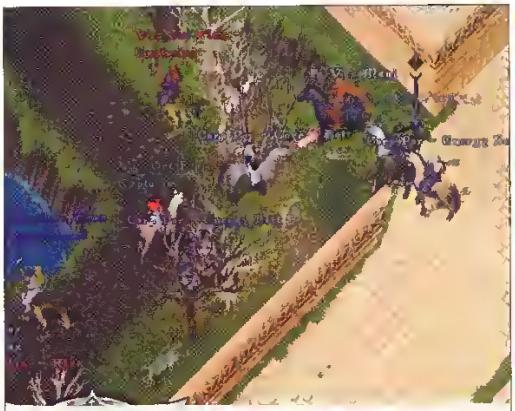


■ VUE DE L'AU-DELÀ
Il n'est pas rare de mourir lors d'une guerre de faction.

UNIVERS PERSISTANT



CONFLIT À BRITAIN Le château de feu Lord British est le quartier général de la faction des True Britannians. Il est aussi protégé par les gardes de l'ancien roi.



MULTITÂCHE Le garde sur la monture noire est niveau 4. Redoutable au contact, il se soigne et lance des sorts offensifs.

puisque cela permet d'engager des gardes (personnages non joueurs) de force variable (au niveau 4, leur force est démente) pour garder la ville, d'engager des vendeurs de composants magiques, un éleveur de chevaux auprès duquel vous pouvez vous procurer un cheval de faction (ils ont une endurance accrue et une couleur assortie à leur faction) ou encore poser des pièges explosifs un peu partout dans la ville. Mais tout cela n'étant pas gratuit, Origin a dû intégrer une nouvelle monnaie en relation directe avec ce principe de PvP. D'où la création des pièces d'argent qui récompensent toute action de guerre.

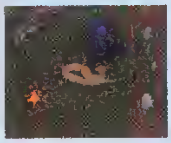
Concrètement, lorsque vous tuez un joueur ennemi, vous gagnez des points et des pièces d'argent. Les premiers vous servent à vous élever dans la hiérarchie en vous affublant d'un titre (Pourvoyeur des âmes, Sentinelle, etc.) et les seconds, à acheter principalement un cheval ou des armes/armures de faction, ces dernières restant en votre possession même au-delà de la mort. Et pour ceux qui auraient des difficultés à tuer d'autres joueurs, il est possible de gagner ces petites piécettes d'une autre façon. Chaque faction a une « mascotte », ou allié, incarnée par un monstre de Britannia. Si vous les tuez, vous gagnez de l'argent. Bref, hormis les quelques bugs qui persistent, je n'avais pas eu l'occasion de m'amuser autant depuis... eh bien, depuis mon premier départ d'Ultima Online, il y a de cela quelques années. ■

- Loïc Claveau

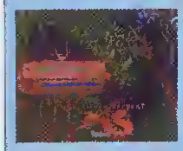
Quatre cartes à abattre

Chaque faction dispose d'un monstre qui la représente. Elle peut se révéler être un allié en combat ou une source d'argent pour ses ennemis.

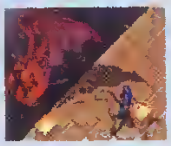
Ogre Lord
Mascotte Minax
Il reside dans les profondeurs du donjon de Despice. Dénue de magie, il est une cible facile pour les mages qui peuvent rester à distance



Wisp
Mascotte Council of Mage
On le trouve souvent dans la forêt de Yew ou dans la ville de Serpent's Hold. Sa magie est puissante mais il a peu de points de vie.

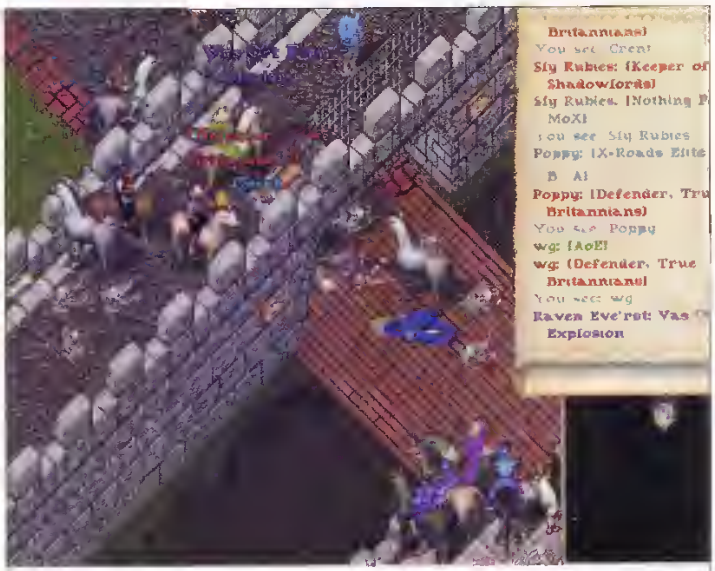


Silver Serpent
Mascotte True Britannians
Il se promene sur The Second Age, près de la ville de Papua
Le poison est son arme principale et sa morsure fait mal



Demons
Mascotte Shadowlords
Il se trouve principalement sur l'île de feu de Hythloth Il n'a pas énormément de points de vie mais sa magie et son épée font très mal

Lorsque vous tuez un joueur ennemi, vous gagnez des points et des pièces d'argent.



POSITION STRATÉGIQUE Les remparts sont de bons endroits pour organiser une défense efficace et redoutable. Le tout est de ne pas être coincé entre deux feux.

POUR INFO

■ ÉDITEUR
aucun

■ DÉVELOPPEUR
Valve Software

■ GENRE
attaque-défense

■ NOMBRE DE JOUEURS PAR SERVEUR
32

■ CONNEXION MINIMUM
câble

■ PRIX
gratuit

ADRESSE

www.frontline force.net

JEU MODIFIÉ

Half-Life

■ FAÇON PUZZLE Les grenades à fragmentation sont redoutables, avec un effet de zone particulièrement étendu.

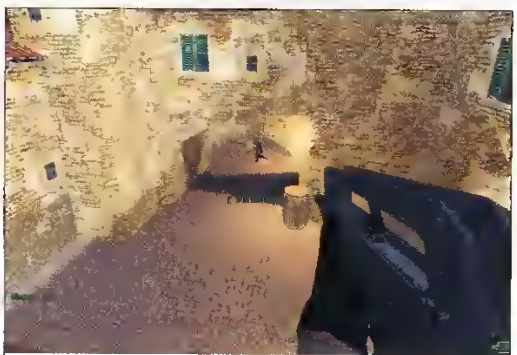
Mod du Mois

Frontline Force

Il n'y a pas que Counter-Strike dans la pauvre vie associale du traggeur professionnel. Il existe quantité d'autres mods passionants. Aujourd'hui, nous allons nous focaliser sur un produit particulier : Frontline Force. Un os à ronger en attendant Team Fortress 2 ?

Sortie fin novembre, la version 1.0 de Frontline Force est une conversion totale pour Half-Life développée en toute discrétion (www.frontlinetorce.net/). Son unique principe de jeu oppose deux armées, chacune jouant tour à tour le rôle de l'assaillant puis celui du détenseur. Sur chaque carte sont répartis plusieurs points stratégiques que l'une des équipes doit récupérer (l'annexion est définitive) avant un temps imparti, le camp adverse tentant, évidemment, de les en empêcher. Au terme du round, les deux camps échangent leurs rôles sur la même carte. Le concept est simple mais Frontline Force propose évidemment quelques subtilités.

Tout d'abord, le réalisme est de rigueur, ce qui signifie localisation des dégâts et, surtout, durée de vie très limitée. Sachant que, parallèlement, la capture d'un emplacement (un relais satellite en fait) nécessite un certain temps (comme le désamorçage de la bombe dans Counter-Strike) durant lequel vous restez exposé, le travail d'équipe prend largement le pas sur les exploits solitaires. D'ailleurs, afin d'encourager l'élaboration de tactiques coordonnées, les développeurs proposent trois classes de personnages (voir encadré « Pas classe ! ») aux caractéristiques et armements (douze types) spécifiques ainsi qu'un Team



■ SITE CLASSÉ Ce petit village est magnifique : fontaines, adorables maisons de pierre, éclairages à la lanterne, etc.

LAN
TCP/IP

■ MAQUILLÉ À LA TRUELLE Même si les skins ne sont pas très originales, leur niveau de détail est assez poussé.

Bonus. Celui-ci augmente votre précision et votre endurance, et permet même de regagner de la vie du moment que vous restez près de vos coéquipiers.

Dans la pratique, le jeu est incroyablement rapide et tendu. Au départ, les assaillants sont paralysés pendant quelques secondes (mais protégés par de redoutables tourelles pour éviter les « débordements » agressifs) afin que les défenseurs puissent prendre leurs positions. Puis c'est l'apocalypse : les attaquants débarquent en force, se faisant massacrer par des adversaires qui ont bouclé le périmètre.
Mais rapidement, quelques grenades aux explosions extrêmement puissantes brisent les premières lignes de défense puis une lutte acharnée s'engage, ruelle par ruelle, pour atteindre un point stratégique. À peine mort, vous réapparaissez (plus ou moins vite selon votre éloignement) à votre point d'origine et repartez à l'attaque.

Petit village de Provence...

Les cartes sont de petits chefs-d'œuvre : villages montagnards, bazars arabes, secteur urbain avec son réseau d'égouts, etc. Chacune bénéficie de textures et d'éclairages magnifiques, mettant en valeur de nombreux petits détails. L'architecture est travaillée avec une multitude de passages dérobés, de positions de snipe et de goulots d'étranglement, idéaux pour les embuscades.

Pourtant, tout n'est pas parfait. Afin de dynamiser l'action, les concepteurs ont accéléré les déplacements des personnages, ce qui, d'une part, se fait au détriment de la qualité de l'animation (postures raides, mouvements un brin saccadés) et, d'autre part, rend les combats un peu bourrins, voire confus, car les personnages courent vraiment vite.
De plus, il y a un réel déséquilibre entre les classes : un Recon a peu de chances de tuer un Support au combat rapproché (au snipe, c'est autre chose). Des erreurs de jeunesse qui heureusement n'empêchent pas Frontline Force de demeurer intéressant. Espérons juste que les prochaines versions corrigeront le tir. ■

- Frédéric Dufresne

■ COUCHÉ KIKI Le sniper a la possibilité de s'allonger, ce qui le rend vraiment difficile à repérer.

Classe !

En début de partie, vous pouvez choisir votre avatar parmi les trois classes de personnages suivantes.

RECON

■ Il court vite mais c'est parce qu'il a oublié son gilet pare-balles. Avantage : il est le plus rapide pour pirater le relais satellite **Armement** deux grenades aveuglantes, une à fragmentation et la possibilité d'utiliser les fusils de sniper. Très délicat à jouer car il meurt très rapidement.

ASSAULT

■ Le troufion tout-terrain, moyen en armure comme en déplacement. Un personnage équilibré qui se débrouille mieux en attaque qu'en défense **Armement** une grenade aveuglante, une à fragmentation et des armes polyvalentes, comme le Famas

SUPPORT

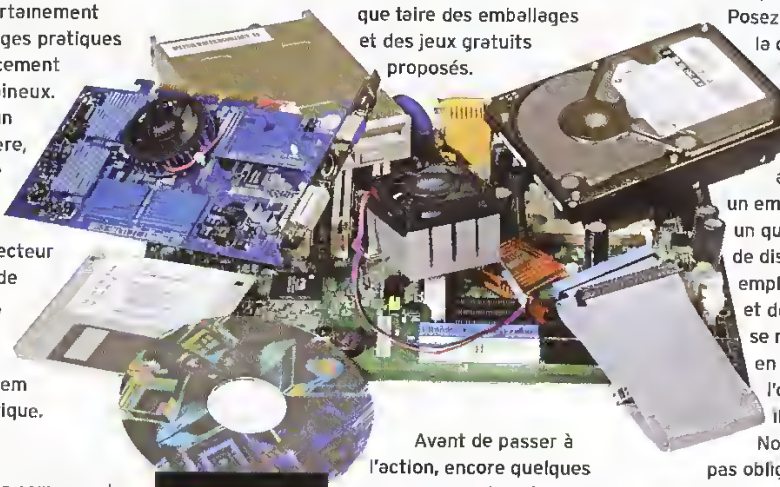
■ Une véritable tortue, tant au niveau des déplacements que du blindage, mais quelle puissance de feu ! **Armement** une unique grenade à fragmentation, cependant, il est le seul à acceder au H&K21, une sulfateuse redoutable permettant d'assurer les positions conquises. La classe la plus populaire de FLF

Juste, fais-le !

Assembler un PC pour jouer | Trois configurations suivant votre budget.

Assembler un PC, c'est simple. Tout au plus s'agit-il de connecter une dizaine de pièces entre elles. Et une machine au détail n'est pas plus chère qu'une machine montée. Alors pourquoi se priver d'un PC regroupant les meilleurs composants au meilleur prix ? Nous avons sélectionné pour vous trois configurations, en fonction de vos moyens, et nous vous expliquons comment les assembler sans peine.

Que faut-il connaître au juste pour se lancer dans l'aventure ? Il n'est pas besoin d'être un expert mais quelques notions de base sont fondamentales. Vous devez être capable d'identifier tous les composants d'un PC, comprendre le langage spécifique du hardware et avoir, tout de même, envie de bricoler. Si vous lisez régulièrement nos colonnes, c'est certainement le cas. De plus, nos pages pratiques vous guideront efficacement pour les problèmes épineux. Un PC se compose d'un boîtier, d'une carte mère, d'un processeur, d'une barrette de mémoire, d'une carte graphique, d'un disque dur, d'un lecteur de CD et d'un lecteur de disquettes. Et avec ça, il fonctionne ; libre à vous ensuite d'ajouter une carte son, un modem ou tout autre périphérique.



PEU DE CHOSES
Voici un gros ce qu'il faut pour assembler un PC.

Intel ou AMD ?

Pour le choix de ces composants, seule la cohabitation de la mémoire du processeur et de la carte mère peuvent poser des problèmes. Tout d'abord, il faut se décider pour une plate-forme Intel ou AMD. Ensuite, il faut veiller à ce que la carte mère accepte le processeur choisi et que la mémoire soit bien la bonne. Si vous suivez nos configurations présentées dans cet article, pas de problème. Pour l'assemblage, vous devez disposer en outre d'un moniteur, d'un clavier et d'une souris. N'oubliez pas non plus le CD de Windows 98 ou Millenium et la disquette de démarrage qui va avec.

Avant d'acheter tous les éléments de votre future machine, commencez par établir la liste complète. Prenez ensuite un annuaire et un magazine rempli de pub. Une fois que vous avez repéré tous les marchands de la région, téléphonez-leur systématiquement pour vous assurer de la disponibilité et du prix. Souvent, un déplacement assez long peut se justifier par le choix et le prix qu'offre un revendeur. Vous pouvez également, et c'est la solution que je recommande à tous ceux qui élèvent des moutons dans le Larzac, commander via Internet. Pour cela, allez sur un site de prix comme www.monsieurprix.com ou www.jprix.free.fr et repérez les meilleures offres avant de commander. Préférez les versions OEM destinées aux revendeurs. Elles sont moins chères et vous n'avez que faire des emballages et des jeux gratuits proposés.

Avant de passer à l'action, encore quelques remarques sur le boîtier, qui est assez difficile à choisir. Il y a des milliers de produits et on ne trouve jamais les mêmes. Celui que vous allez acheter doit être au format ATX et doit être une moyenne ou grande tour. Privilégiez ensuite ceux qui offrent des parois démontables sans vis, c'est plus commode. Évitez les tiroirs et autres cache-misère en façade qui ne servent qu'à encombrer l'accès. Pensez également à vérifier la qualité des boutons de démarrage et de reset. L'alimentation doit au moins délivrer 250 watts et toute la visserie doit être fournie. Pensez également à acheter le ventilateur pour le processeur. Si vous ne comptez pas bidouiller les fréquences, n'importe quel modèle fera l'affaire. Par sécurité, investissez tout de même une centaine de francs.

Ça y est ! La tête peut commencer... Virez de votre chambre toute source de distraction comme la copine, le petit frère, la belle-mère ou le chat. Hormis ce dernier, envoyez-les au cinéma, ce sera toujours moins cher qu'un processeur planté entre les deux yeux. Munissez-vous d'un tournevis cruciforme aimanté. J'insiste sur ce point, car il n'y a rien de plus horripilant que de perdre une vis sous la carte mère et d'être obligé de tout redémonter. Il vous faut également une lampe de poche pour lire sur les pièces dans le boîtier et une pince à épiler pour les endroits inaccessibles. Vous pouvez commencer le montage. Posez le boîtier à plat et installez la carte mère. Pour la suite, il suffit de vous reporter aux pages pratiques un peu plus loin dans ce numéro. Le lecteur de CD se fixe avec quatre vis dans un emplacement cinq pouces un quart. Idem pour le lecteur de disquettes dans le seul emplacement trois pouces et demi prévu. Le disque dur se monte généralement en dessous. Une fois l'opération terminée, il vous suffit de démarrer. Normalement, vous n'êtes pas obligé d'aller dans le BIOS, car, si vous suivez nos indications, la carte mère reconnaîtra le processeur et réglera automatiquement le voltage et la fréquence. Cependant, il n'est pas inutile de vérifier tous les réglages à l'aide des pages pratiques consacrées à ce sujet dans les deux numéros précédents. Si la machine ne démarre pas, vérifiez les points suivants. La mémoire doit être correctement entichée avec les deux leviers solidement ancrés. Vérifiez ensuite le sens des nappes qui relient la carte mère au disque dur, au lecteur de CD et de disquettes. Enfin, vérifiez les connexions des boutons de démarrage et de reset. Si tout fonctionne, il ne vous reste plus qu'à insérer la disquette de démarrage et laisser faire Windows. ■

Le PC petit mais costaud

Si vous ne voulez investir que le strict minimum pour jouer dans de bonnes conditions, voici le PC qu'il vous faut. Nous avons sélectionné des éléments qui offrent un excellent rapport qualité/prix et suffisamment de puissance pour jouer à tous les jeux actuels. Par contre, nous avons évité les options et le superflu.

Le choix d'une plate-forme AMD s'est imposé par l'excellent rapport qualité/prix qu'offrent aujourd'hui les processeurs Duron. Optez pour celui à 700 MHz. Pour environ 500 francs, vous disposez d'une bête de course qui suffit amplement pour les jeux actuels. Si un jour, vous devez en changer, vous ne perdrez que peu d'argent.

Pour la carte mère, nous vous recommandons une MSI K7T Pro 2a. Elle offre beaucoup pour pas cher. Équipée du chipset VIA KT 133, elle permet de faire évoluer le processeur vers un Athlon 1 GHz ou plus. Elle dispose d'un contrôleur UDMA 100 et sera donc parfaite pour accueillir les nouveaux disques durs. Elle intègre même le son, ce qui vous dispense de l'achat d'une Sound Blaster tant que vous ne voulez pas passer au son Surround. Vous pourrez trouver ce petit bijou pour environ 900 francs.

Ce n'est pas le moment de mesquiner. Il faut impérativement 128 Mo de mémoire vive. La plupart des jeux récents s'en portent bien mieux. Le prix fluctue énormément et varie d'une semaine sur l'autre. À l'heure où nous écrivons ces lignes, une barrette de PC 133 coûte environ 500 francs. Préférez la mémoire 133 MHz car la différence de prix avec la 100 est négligeable et vous gagnerez en puissance brute.

La carte graphique représente l'élément le plus important d'un PC pour jouer. Il faut donc de la puissance. Orientez-vous vers une carte à base de processeur nVidia GeForce 2 MX. Cette version light du processeur le plus réputé du marché suffit amplement pour tous les jeux si vous ne dépassez pas une résolution de 1 024 x 768.

MSI PRO2A
La carte mère MSI équipée du chipset VIA KT133 offre un équipement complet.

Carte graphique et disque dur

Pour la marque, prenez la moins chère, elles se valent toutes, sauf la Creative équipée de mémoire 64 bits, moins performante. Actuellement, la Hercules Prophet II MX se négocie aux alentours de 1 000 francs et elle est très belle avec sa livrée bleue.

Maxtor vous propose des disques durs fiables, performants et bon marché. À la norme UDMA 100 et avec des plateaux qui tournent à 7 200 tours/minute, la série des Diamond Max Plus 40 est d'un excellent rapport qualité/prix. Prenez le modèle 20 Go qui suffit amplement si vous êtes un minimum organisé. Répondant au doux nom de code 52049H4, il se négocie aux alentours de 1 000 francs.

Nul besoin d'un lecteur de DVD si vous vous contentez de jouer. Un lecteur de CD sera tout aussi rapide et beaucoup moins cher. D'autant que les jeux sur DVD ne pointent toujours pas le bout de leur nez. Le lecteur Asus CD5500 ne coûte que quelque 400 francs et lit les CD à la vitesse du vent.

Voici maintenant de quoi compléter cette configuration. Si vous n'avez pas d'écran, vous pouvez choisir le 17 pouces Iiyama de la gamme Venture (S700JT). Il se négocie aux alentours de 1 800 francs et vous offre une image nette et contrastée. Pour le son, optez pour des enceintes Altec Lansing ACS22. Elles ne coûtent que 200 francs environ et restituent un son décent. Si le clavier vous fait défaut, optez pour du no-name à environ 80 francs, mais n'hésitez pas à en essayer plusieurs. Pour la souris, essentielle au plaisir de jeu, une Logitech Pilot Wheelmouse à roulette vous comblera pour environ 150 francs. Pour le lecteur de disquettes, recyclez ou prenez n'importe lequel, vous ne vous en servirez quasiment jamais (aux alentours de 100 francs). ■

L'essentiel

Processeur	AMD Duron 700 MHz	**500 F** env.
Carte mère	MSI K7T Pro 2a	**900 F** env.
Mémoire	128 Mo PC133	**500 F** env.
Carte graphique	Hercule Prohet II MX	**1 000 F** env.
Disque dur	Maxtor 52049H4 20 Go	**1 000 F** env.
Lecteur de CD	Asus CD 5500	**400 F** env.
Boîtier	tour ATX	**300 F** env.
TOTAL		**4 600 F** env.

Le PC qui booste

MSI K7T TURBO Cette carte mère offre une stabilité et une qualité de finition remarquable.

Voici maintenant une machine, encore raisonnable, pour le joueur passionné. Il s'agit d'un PC qui permet de jouer dans des conditions optimales aux jeux d'aujourd'hui et qui devrait être suffisant pour ceux de demain. Avec un tel engin, vous devriez avoir une bonne année devant vous avant de changer quoi que ce soit. D'autant qu'il reste évolutif.

Nous restons chez AMD pour cette configuration. Si les processeurs Athlon et Pentium III ont des performances voisines, le prix demeure en faveur d'AMD. Optez pour un Athlon Socket A cadencé à 1 GHz. Son prix d'environ 1 700 francs est encore raisonnable. Au-delà, le MHz se paie vraiment trop cher.

Pour la carte mère, nous vous recommandons une MSI K7T Turbo. Architecturée autour du chipset VIA KT 133A, cette carte accepte également les nouveaux processeurs Athlon à bus externe de 266 MHz. Ainsi, si dans quelque temps vous voulez changer pour un nouveau processeur, pas de souci. Par ailleurs, cette carte mère s'avère à la fois performante et stable. Vous devriez pouvoir trouver la bête pour environ 1 200 francs.

Évidemment, vous achetez de la mémoire PC 133 pour tirer le maximum du processeur Athlon. 128 Mo suffisent pour tous les jeux. La plupart sont d'ailleurs programmés pour ce chiffre et n'iront pas plus vite avec 256 Mo. À l'heure où j'écris ces lignes, vous trouverez une barrette pour quelque 500 francs mais d'ici la publication, ce chiffre risque de varier dans un sens ou dans l'autre.

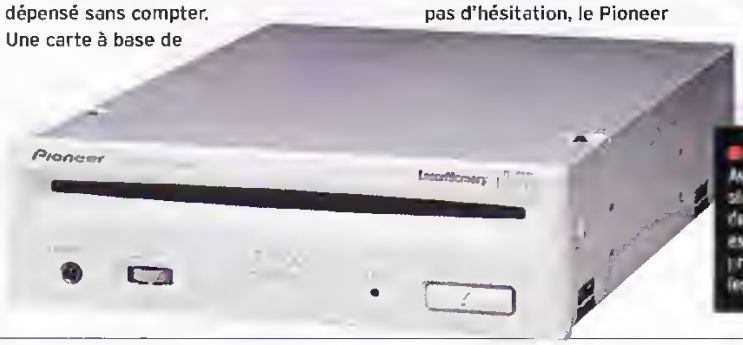
La carte graphique constitue le nerf de la guerre et nous avons dépensé sans compter. Une carte à base de GeForce 2 GTS représente le nec plus ultra en terme de performances. Il n'y a pas mieux. Avec l'arrivée des jeux T&L, elle révélera tout son potentiel. Contentez-vous d'un modèle équipé de 32 Mo de mémoire DDR, quasiment aucun jeu ne gère les 64 Mo. Pour la marque, optez pour la moins chère. En ce moment, la Creative Labs GeForce 2 GTS se négocie aux alentours de 2 200 francs.

Histoire de tours

Les disques durs IBM sont les plus rapides et ils ne sont pas beaucoup plus chers que les autres, alors pourquoi hésiter. La nouvelle gamme 75 GXP DTLA intègre des plateaux qui tournent à 7 200 tours/minute et supportent évidemment la norme UDMA 100. Avec 9 millisecondes de temps d'accès, ce sont les disques durs les plus rapides en IDE. Optez pour le modèle DTLA307040, largement suffisant avec sa capacité de 30 Go. Son prix se situe aux alentours de 1 300 francs.

Reste le lecteur de DVD et là, pas d'hésitation, le Pioneer DVD-115 comblera toutes vos attentes (environ 1 000 francs). Les 16x de la lecture DVD ne vous seront sans doute d'aucune utilité mais sa vélocité en lecture CD est tout aussi excellente avec un temps d'accès de l'ordre de 80 millisecondes. De plus, ce lecteur est le seul du marché en slot-in, vous pouvez donc insérer vos disques directement dans la fente. Enfin, il reconnaît les CD immédiatement et lit sans difficulté tous les CD-R.

Pour cette configuration, il ne faut pas lésiner sur les périphériques. Voilà de quoi compléter votre machine si vous devez changer ce que vous avez déjà. Un moniteur 19 pouces constitue un investissement rentable.



PIONEER 115 Avec son système slot-in, le lecteur de DVD Pioneer est vraiment plus pratique que les autres.

L'essentiel

Processeur	AMD Athlon 1 GHz	**1 700 F** env.
Carte mère	MSI K7T Turbo	**1 200 F** env.
Mémoire	128 Mo PC133	**500 F** env.
Carte graphique	Creative Labs GeForce 2 GTS	**2 200 F** env.
Disque dur	DTLA307040 30 Go	**1 300 F** env.
Lecteur de DVD	Pioneer DVD 115	**1 000 F** env.
Boîtier	tour ATX	**300 F** env.
TOTAL		**8 200 F** env.

Même si une telle surface reste chère, les jeux prennent une tout autre dimension. Nous vous recommandons le Iiyama Pro 452 (environ 4 200 francs). Équipé du tube Mitsubishi Diamontron NF complètement plat, il s'agit du meilleur écran de sa catégorie. L'image est d'une netteté absolue et ne présente aucune déformation. Pour le son, une Sound Blaster Live Player se trouve aux alentours de 400 francs et, combinée aux enceintes 4.1 FPS 2000 (environ 850 francs), elle vous restitue à la perfection le son 3D dans les jeux. Pour la souris, prenez de l'optique sans boule et donc sans nettoyage. La Microsoft Optical Wheelmouse de base vous coûtera quelque 250 francs. ■

Le PC de la mort qui tue

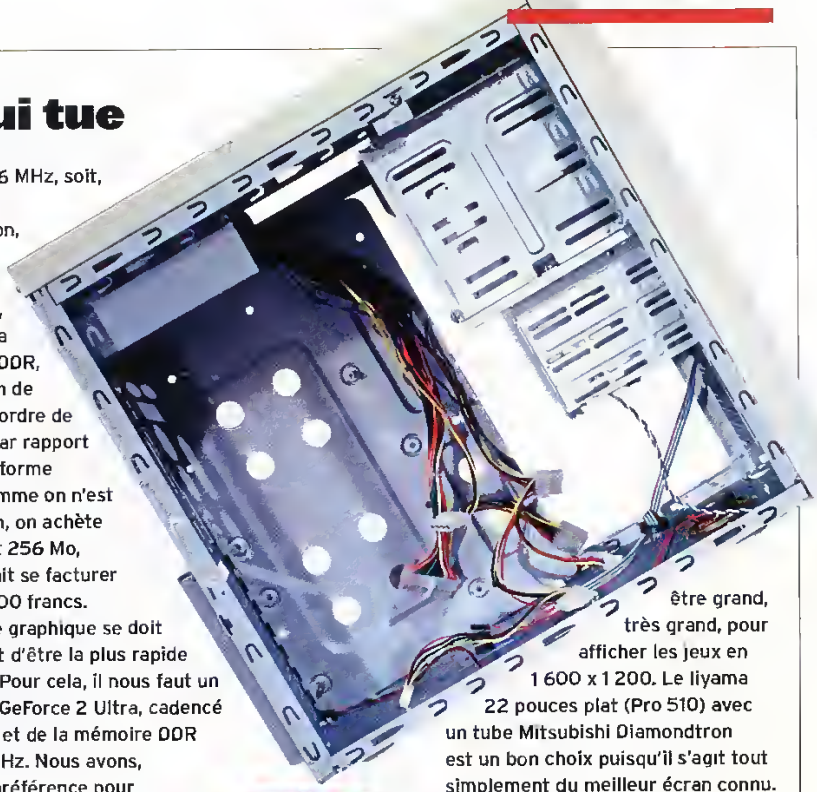
Plus de concessions ! Vous êtes riche, vous dépensez sans compter et votre passion du jeu vous dévore. Voici le PC ultime sans compromis, la machine de rêve, en un mot, ce qui se fait de mieux. Pour un prix somme toute raisonnable comparé à une voiture (surtout si c'est une Ferrari...), vous allez pouvoir épater la galerie et lancer des défis de benchmark sur le Net. En route pour le pays où la vie est plus chère.

On reste chez AMD pour le processeur. Évidemment, on aurait pu opter pour un Pentium 4, mais pour la majorité des jeux, l'Athlon va aussi vite, sinon plus. Et puis, il vous sera vraiment difficile de trouver au détail un P4 et de la mémoire Rambus à un prix acceptable. On ne voudrait pas non plus jeter l'argent par les fenêtres. Nous avons donc opté pour un Athlon 1,2 GHz à bus 266 MHz. Il vous en coûtera tout de même la coquette somme d'environ 2 900 francs.

Pour la carte mère, le choix est vite fait. À ce jour, la Asus A7M266 est la seule carte mère disponible en DDR. Elle est architecturée autour du chipset AMD 761. Vos échanges entre le processeur et la mémoire se feront donc à 266 MHz. Elle dispose évidemment d'un contrôleur disque UDMA 100. Son prix devrait avoisiner les 1 800 francs.

Pour la mémoire, il faut évidemment choisir de la DDR qui tourne à 266 MHz, soit, en terme de dénomination, la PC 2100. Ce type de mémoire, associée à la carte mère DDR, offre un gain de vitesse de l'ordre de 15 à 20 % par rapport à une plate-forme SDRAM. Comme on n'est pas mesquin, on achète directement 256 Mo, ce qui devrait se facturer environ 2 800 francs.

La carte graphique se doit évidemment d'être la plus rapide du marché. Pour cela, il nous faut un processeur GeForce 2 Ultra, cadencé à 250 MHz, et de la mémoire DDR à 2 x 230 MHz. Nous avons, une petite préférence pour la Hercules Prohet II Ultra. Elle est très belle dans sa livrée bleue et son ventilateur est particulièrement efficace sans être aussi bruyant que celui de la Creative. Le petit bijou qui dispose d'une sortie TV et DVI pour écrans LCD se négocie autour de 4 200 francs.



■ **BOÎTIER** Le boîtier doit être au format ATX. Préférez une moyenne ou grande tour avec une alimentation d'au moins 250 watts.

La folie des grandeurs

Nous autres les riches, nous n'aimons pas vivre à l'étroit. Un disque dur IBM de la gamme 75 GXP DTLA qui offre 75 Go ne sera pas de trop pour installer l'intégralité de notre ludothèque qui compte tous les titres 2000.

Un temps d'accès de 9 millisecondes, un débit maximal en UDMA 100 et le prix encore correct de 3 800 francs environ en font le disque dur idéal. Pour le lecteur de DVD, nous restons sur le modèle Pionneer Slotin DVD-115 de la configuration raisonnable, il n'y a pas mieux.

Évidemment, il ne s'agit pas de lésiner sur les autres périphériques pour constituer une machine homogène. Le moniteur doit être grand, très grand, pour afficher les jeux en 1 600 x 1 200. Le Iiyama 22 pouces plat (Pro 510) avec un tube Mitsubishi Diamondtron est un bon choix puisqu'il s'agit tout simplement du meilleur écran connu. Sa netteté est parfaite, avec des contrastes prononcés et des couleurs d'une fidélité extrême (environ 6 500 francs). Comme nous ne dédaignons pas un petit DVD vidéo de temps à autre, il nous faut un ensemble sonore 5.1. Et comme nous n'aimons pas nous baisser pour brancher des fils, l'ensemble sonore Game Theater XP de Hercules sera parfait. La carte son est compatible avec les normes son 3D et le rack externe permet de brancher les manettes de jeu ou autres accessoires USB en façade (test dans le n° 142). Il vous en coûtera quelque 1 500 francs. Pour seconder cela efficacement, prenez le système d'enceintes 5.1 Creative DTT 3500. Vous aurez un excellent décodeur Dolby Digital et une qualité de son exceptionnelle (environ 2 800 francs).

Pour la souris, il vous faut une Microsoft Intellimouse Optical à quatre boutons (environ 350 francs) et un clavier sans fil Trust (environ 400 francs). ■

IBM75 Les 75 Go de ce disque dur devraient suffire à calmer vos ardeurs de stockage.

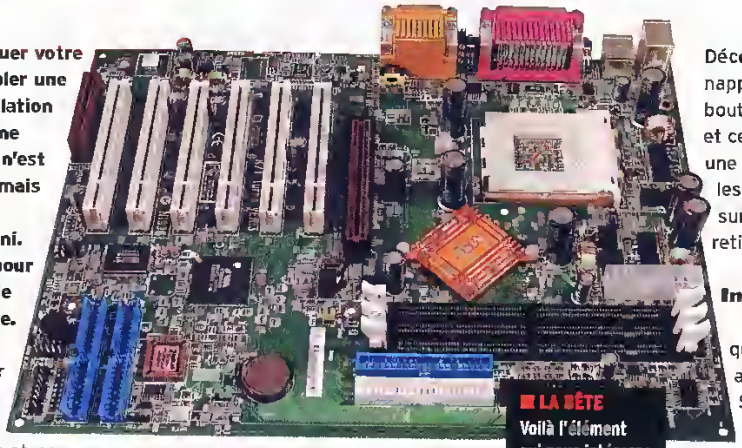
L'essentiel

Processeur	AMD Athlon 1,2 GHz	**2 900 F** env.
Carte mère	Asus A7M 266	**1 800 F** env.
Mémoire	256 Mo PC 2100	**2 800 F** env.
Carte graphique	Hercules Prophet II Ultra	**4 200 F** env.
Disque dur	IBM 75 GXP DTLA 75 Go	**3 800 F** env.
Lecteur de DVD	Pionneer 115	**1 000 F** env.
Boîtier	tour ATX	**300 F** env.
TOTAL		**16 800 F** env.

Changer sa carte

Manuel du petit joueur | Assembler ou faire évoluer son PC.

Vous voulez faire évoluer votre machine ou en assembler une nouvelle, seule l'installation de la carte mère est une opération délicate. Ce n'est pas compliqué en soi, mais il faut être méticuleux et suivre un ordre défini. Consultez vos doigts pour la précision et suivez le guide pour la procédure.



LA BÊTE
Voilà l'élément qui nous intéresse aujourd'hui : la carte mère.

Il faut bien se décider un jour ! Après avoir gonflé son bon vieux PC avec de la mémoire et une nouvelle carte 3D, il faut se résoudre à changer le couple carte mère et processeur. L'opération est plus simple qu'il n'y paraît.
Si vous optez pour une carte mère de qualité, il n'y a plus de cavaliers à configurer, la carte détecte tous les paramètres et les ajuste automatiquement. Il faut juste être soigneux dans l'assemblage physique des composants. Pour ceux qui assemblent un PC neuf, ces pages pratiques les concernent tout autant, démontage en moins.

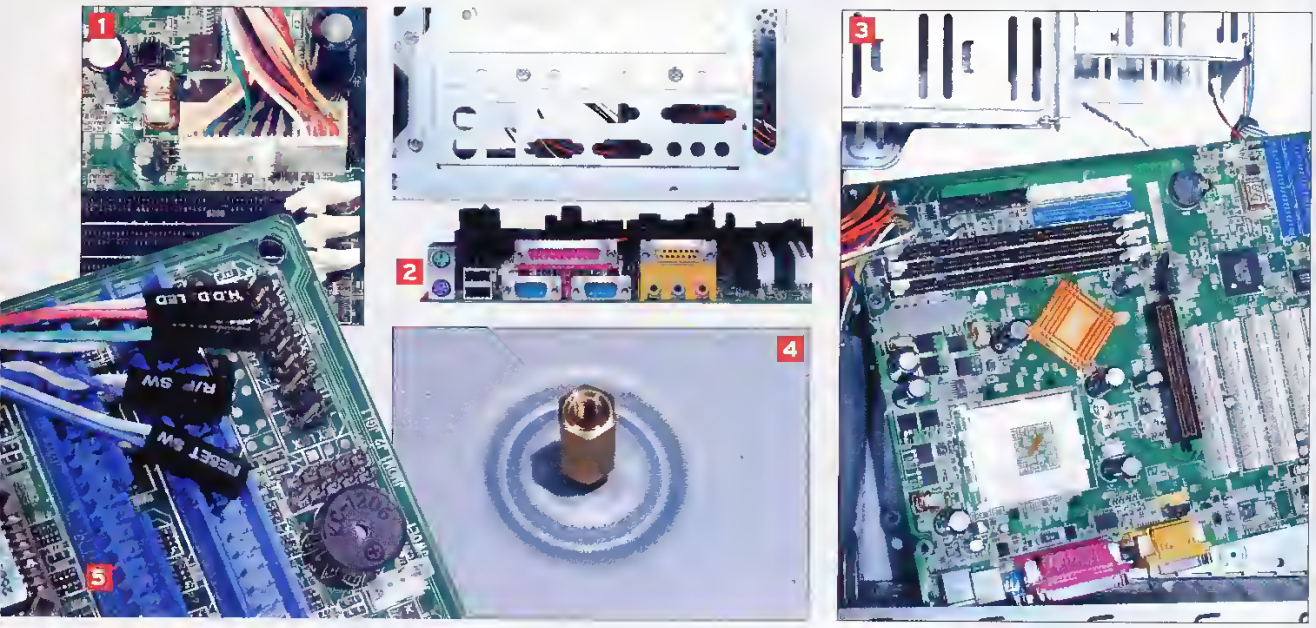
Commencez par déconnecter l'alimentation électrique (fig. 1). Il faut appuyer sur la petite protubérance et tirer en même temps. Retirez maintenant toutes les cartes additionnelles PCI et AGP. Profitez du changement pour condamner vos dernières cartes ISA, s'il vous en restait, et remplacez-les par des PCI. Retirez les barrettes mémoire en baissant les leviers situés à l'extrémité des barrettes. Enlevez le processeur, même si vous ne le changez pas, cela facilitera le démontage. Commencez par retirer l'alimentation du ventilateur, puis le ventilateur lui-même, avant d'enlever le processeur.

Déconnectez maintenant toutes les nappes et les fils du boîtier pour le bouton de démarrage, celui du reset et ceux des témoins lumineux. C'est une bonne idée de les étiqueter pour les remettre plus facilement par la suite. Enfin, enlevez les vis et retirez l'ancienne carte mère.

Installation de la carte mère

Nous partons du principe que vous avez une carte mère avec un support processeur Socket A pour AMD ou Socket 370 pour Intel.
Il n'est plus très rentable d'installer une carte avec un support Slot à moins d'avoir un Pentium III assez récent que vous voulez conserver pour l'instant. Rappelons qu'il est possible d'utiliser un adaptateur Slot vers Socket pour les plates-formes Intel mais pas pour AMD.

Si votre boîtier est neuf ou récent, vous devez avoir des petites grilles en métal qui s'adaptent aux connecteurs de votre carte mère (fig. 2). Si ce n'est pas le cas ou que vous les avez égarées, vous pouvez laisser un grand trou, il faut juste être précautionneux en connectant



mère

les périphériques. Positionnez la carte mère dans le boîtier pour vérifier l'emplacement (fig. 3). Si le boîtier est neuf, vous devrez sans doute fixer les entretoises fournies entre le boîtier et la carte mère (fig. 4). Par acquis de conscience, placez les rondelles sur les vis et vissez. Utilisez toutes les vis pour une meilleure stabilité.

Commencez par connecter les fils du boîtier (fig. 5). Comme c'est l'opération la plus délicate, autant avoir le plus de place et de visibilité possible. Un groupe de connecteurs à l'extrémité opposée au support processeur attend pour les accueillir. En fonction des cartes mères, leur usage est sérigraphié ou non. Même si c'est le cas, les indications ne sont que rarement lisibles. Prenez le manuel de la carte mère et trouvez le schéma de ces connecteurs, il est alors bien plus aisé de reconnaître le bon emplacement (fig. 6). Soyez particulièrement précautionneux pour le câble du bouton de démarrage et du reset. Respectez également les polarités. En général, le câble noir indique la masse. Si vous n'êtes pas sûr, branchez, et si au démarrage, un Led ou un bouton ne fonctionne pas, rectifiez.

Il est temps d'installer le processeur. Mettez le levier du support blanc en position verticale. Repérez le détrompeur biseauté à un angle du support et du processeur pour déterminer la bonne position (fig. 7). Laissez glisser les pattes du processeur dans le support. Attention, ne forcez jamais ! Si le sens est correct et que le processeur ne rentre pas, retournez chez le vendeur pour échanger le processeur. Il est possible qu'une patte soit tordue mais ne cherchez pas à la redresser vous-même au risque de la casser.

Si vous optez pour une carte mère de qualité, il n'y a plus de cavaliers à configurer...

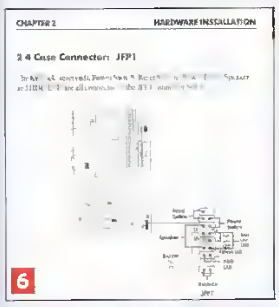
Un coup de pâte ?

Une fois le processeur en place, abaissez le levier et sécurisez-le dans l'emplacement prévu. Étalez un peu de pâte thermique sur le processeur. Un peu, pas des tonnes, il ne s'agit pas de déborder. Placez ensuite le ventilateur et fixez-le sur le support à l'aide des deux pattes en métal. Il ne vous reste plus qu'à connecter le fil d'alimentation du ventilateur au connecteur idoine sur la carte mère (fig. 8). Attention, souvent à proximité du processeur, vous avez deux connecteurs, un pour le ventilateur du processeur et un autre pour un ventilateur externe. Repérez le bon sur la documentation. Installez maintenant la barrette de mémoire. Choisissez le connecteur 0 sérigraphié sur la carte ou indiqué dans le manuel. Regardez le support, il a des détrompeurs qui correspondent à des encoches sur la barrette. Une fois le bon sens repéré, insérez la mémoire dans son logement et relevez les leviers blancs jusqu'à ce qu'ils se verrouillent dans les demi-lunes de la barrette (fig. 9).

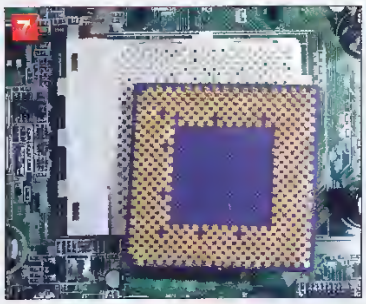
Le moment est venu de connecter les nappes. Règle d'or numéro un, utiliser une nappe distincte pour le disque dur et le lecteur de CD/DVD. Placez les cavaliers sur le disque dur et le lecteur en position Lecteur seul (Single Drive) ou à défaut en position Maître (Master) (fig. 10). Ces positions sont le plus souvent sérigraphiées sur le lecteur ou le disque, sinon consultez le manuel. C'est une bonne idée d'échanger les nappes IDE anciennes avec les neuves, fournies avec la carte mère. Si l'une des deux a un connecteur bleu, utilisez-la avec le disque dur, elle est faite pour l'UDMA 66 ou 100.

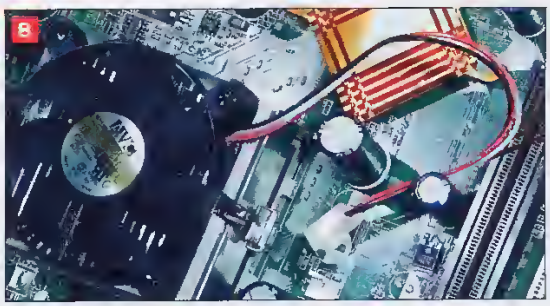
Le fil noir ou le fil rouge ?

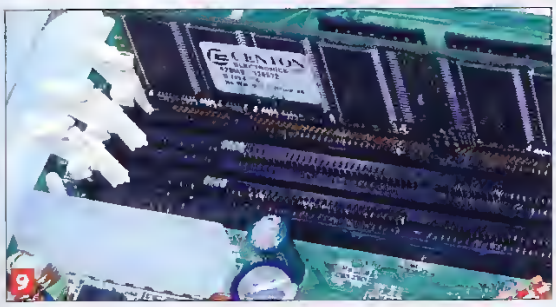
Repérez maintenant, sur les nappes, le fil rouge ou rayé rouge, il s'agit du connecteur 1. Sur le disque dur, le lecteur de CD et la carte mère, ce même numéro 1 est sérigraphié à une extrémité du connecteur. Vous devez faire correspondre le fil rouge avec cette extrémité (fig. 11). Le plus souvent, les nappes neuves et les connecteurs sont munis d'un détrompeur et vous ne pouvez pas les inverser. Reliez la nappe du disque dur au connecteur IDE 1 et celle du lecteur de CD/DVD

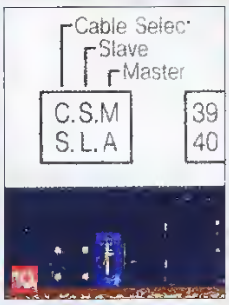


6

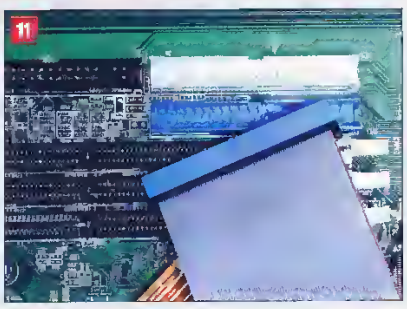

7


8


9



10


11

au connecteur IDE 2. Installez maintenant la nappe du lecteur de disquettes (fig. 12). Comme elle est plus étroite que les nappes IDE, vous ne pouvez pas vous tromper.

Pour ceux qui ont un graveur IDE, le schéma est un peu différent. Dans ce cas, je vous conseille de relier le disque dur en maître et le lecteur de CD/DVD en position Esclave (Slave) avec la même nappe au connecteur IDE 1. Reliez le graveur en position single drive au connecteur IDE 2.

Les cartes et le reste

Il est temps de mettre le courant. Prenez le câble d'alimentation et branchez-le. Il y a un détrompeur pour le sens. Enfoncez bien la prise jusqu'à entendre le petit bruit qui signale l'arrimage définitif (fig. 13). Installez ensuite vos cartes d'extension. Lorsque vous branchez la carte 3D sur le port AGP, prenez vos précautions. Assurez-vous que la carte est bien enfoncée et vissez-la sur le boîtier.

Il ne vous reste plus qu'à relier le moniteur, le clavier et la souris. Un détail, installez d'office toutes vos cartes PCI, pour qu'à la première installation de Windows, la détection automatique se passe bien.
Si jamais vous avez un problème de démarrage, il sera toujours temps de redémarrer après les avoir enlevées. Procédure ultime, connectez le petit câble audio entre la sortie audio du lecteur de CD/DVD et la prise CD in de la carte son (fig. 14).

Si, au démarrage, le PC n'émet qu'un seul bip, vous pouvez sabrer le champagne !

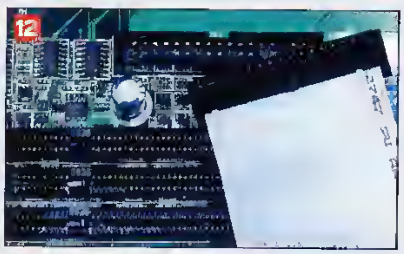
Le moment est venu de mettre l'ordinateur en marche. Insérez la disquette de démarrage de Windows 98 ou ME. Le PC démarre et vous devez entendre un seul « bip ». Si vous en entendez plusieurs ou que rien ne se passe, vérifiez les points suivants.
La barrette mémoire est-elle correctement enfichée ? Dans le doute, enlevez-la et replacez-la. Si vous en avez plusieurs, commencez par n'en mettre qu'une. Vérifiez les nappes. Sont-elles connectées dans le bon sens et reliées aux deux extrémités ? Avez-vous connecté une alimentation aux lecteurs et au disque dur ? Votre carte 3D est-elle bien enfichée ? S'il ne se passe rien du tout au démarrage, même pas le lancement des ventilateurs, vérifiez le câble d'alimentation de la carte mère et les fils des boutons de démarrage et de reset. Mais pas de panique, il y a toutes les chances que l'ordinateur démarre avec un bon gros « bip » du premier coup.

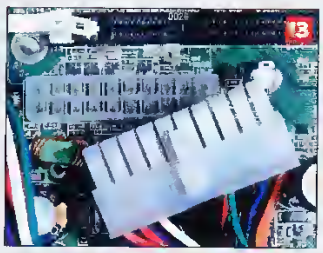
Surveillez alors le chargement du Bios. Votre processeur et sa fréquence doivent s'afficher (fig. 15). Si ce n'est pas le cas et/ou qu'il y a un message d'erreur qui inclut le mot « processor » ou « CPU », entrez dans le Bios en pressant au démarrage la touche F1 ou Echap. Dans le Bios, en vous déplaçant avec les flèches directionnelles et la touche Entrée, trouvez la rubrique de la fréquence processeur. Là, vous pouvez entrer manuellement la bonne fréquence (fig. 16).

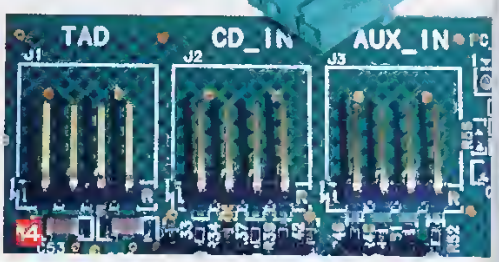
Attention pour les processeurs Intel, il faut aussi régler la vitesse du bus externe qui est de 66 MHz pour le Celeron et de 100 ou 133 pour les Pentium III. Si la carte ne détecte pas le voltage de votre processeur, il faut le régler manuellement. Cette valeur est en général sérigraphiée sur le processeur, sinon demandez au revendeur (en espérant qu'il ne soit pas fermé). Mais normalement, avec une carte mère neuve et de qualité, tout cela est automatique. Les réglages par défaut du Bios conviennent généralement, mais si vous voulez les affiner, reportez-vous aux pages pratiques des deux derniers numéros.

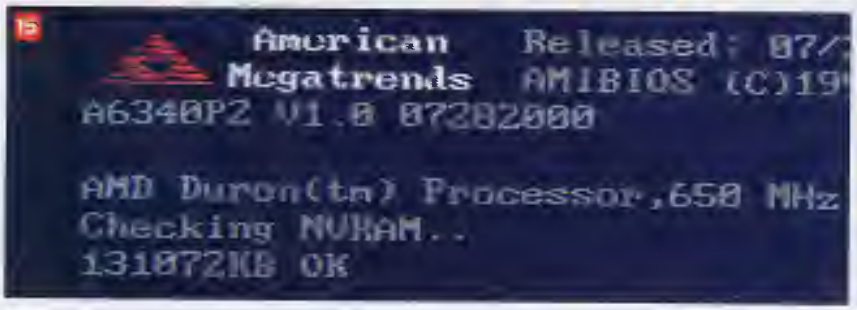
Y a-t-il un pilote dans la carte ?

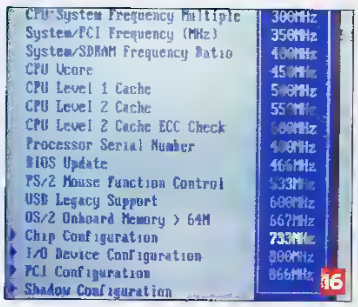
Si tout se passe bien, la disquette vous renvoie un message de démarrage. Choisissez alors l'option « Démarrer l'installation de Windows » et suivez les recommandations à l'écran.
Une fois Windows installé, n'oubliez pas les pilotes de la carte mère, si nécessaire. C'est obligatoire pour les cartes mères pour Intel, munies du chipset VIA 694X et c'est une bonne idée de télécharger les derniers drivers sur le site Web de VIA. Dans tous les cas, installez le dernier pilote pour votre carte 3D et DirectX 8. Voilà tous les conseils que nous pouvions vous donner dans le cadre de cette opération délicate, maintenant, c'est à vous de jouer... ■











34 millions de PC équipés de cartes mères MSI, c'est déjà 34 millions de problèmes en moins.

Car si les 10 plus grandes marques de PC intègrent des cartes mères MSI, c'est surtout parce qu'ils veulent garantir à leurs utilisateurs un fonctionnement optimum de leurs produits fondé sur un vrai savoir faire technologique.

C'est la raison pour laquelle, avec plusieurs dizaines de millions de cartes mères vendues par an, MSI est maintenant le leader mondial dans ce domaine.

Alors votre PC, est-il réellement bien équipé pour affronter sereinement le troisième millénaire ?

MSI

Link to the Future

CeBIT

HANNOVER

Allez à notre site http://www.msi-computer.fr Infos : msi-info@msi-computer.fr Hall 13 - F31

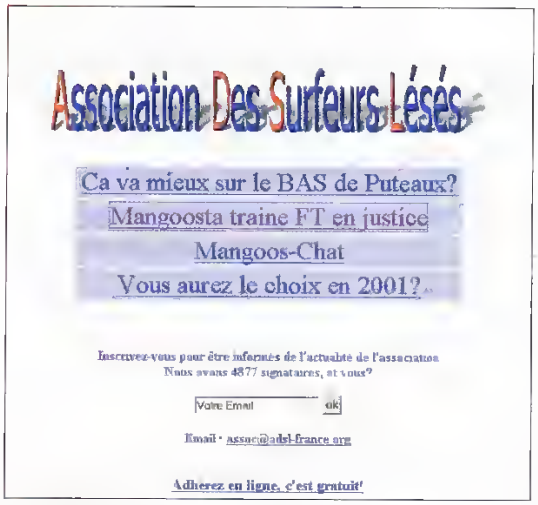
Moins cher et plus

ADSL prêt à l'emploi | L'ADSL nouveau est arrivé... Enfin presque!

Vous en avez assez de vous traîner comme une tortue sur le Net ? Ras le bol des parties sans cesse interrompues ? Alors, optez pour l'ADSL nouveau. Vous utilisez votre ligne téléphonique classique. Il n'y a aucune installation et aucune modification, ni sur la ligne, ni sur le PC. C'est presque trop beau pour être vrai.

L'ADSL (Asymetric Digital Subscriber Line), c'est la solution miraculeuse pour accélérer l'accès au Net. L'idée est aussi simple que géniale. Le problème de notre connexion Internet vient de la « boucle locale », soit des fils de cuivre qui relient notre domicile au central téléphonique le plus proche. Au-delà, le réseau peut assurer le haut débit. L'ADSL a pour objectif de faire transiter le plus de données possible sur ces lignes existantes en utilisant une technologie de modulation haute fréquence. On s'est aperçu que les fils étaient capables de véhiculer ainsi des débits énormes sur une courte distance. Le téléphone est transmis sur des fréquences comprises entre 0,3 et 3,4 KHz.

Pour l'ADSL, on utilise la plage 300 KHz à 1 100 KHz. L'avantage de cette solution est d'utiliser les lignes existantes et il n'y a donc pas de gros travaux de génie civil à prévoir, comme pour le câble. La bande passante maximale de l'ADSL peut atteindre des valeurs cent fois supérieures à une transmission analogique et, cerise sur le gâteau, vous pouvez téléphoner en même temps car les fréquences utilisées ne se recoupent pas.



■ **RÂLEURS** L'association des surfeurs lésés par l'ADSL est une mine de renseignements : www.adsl-trance.org.

L'ADSL propose une connexion illimitée, un bon débit et des coûts d'abonnement raisonnables.

Le débit possible dépend en premier lieu de l'éloignement de votre domicile du central le plus proche. Plus vous êtes loin, moins le débit pourra être élevé. De plus, il faut que chez vous, ainsi qu'au central dont vous dépendez, soit installé un filtre qui sépare et décode les données reçues ou émises.

En France, l'installation du réseau est assurée par France Télécom DSL. Pour pouvoir équiper une majorité de la population, les débits ont été limités pour les garantir à tous ceux qui vont être reliés. La condition requise est d'être situé à moins de cinq kilomètres du central le plus proche. C'est le cas pour 75 % des foyers qui devraient tous être reliés d'ici fin 2002. Le quart restant représente la population la plus rurale et il est peu probable qu'ils soient reliés ultérieurement en raison des coûts trop élevés. Pour eux, il faudra envisager une autre solution. En février 2001, environ un tiers de la population est couverte et d'ici fin 2001, ce devrait être le double. L'ADSL représente donc LA solution pour l'Internet haut débit dans notre pays où le câble ne se généralise pas. Pour savoir si votre commune est reliée, allez sur le site : www.netissimo.tm.fr.

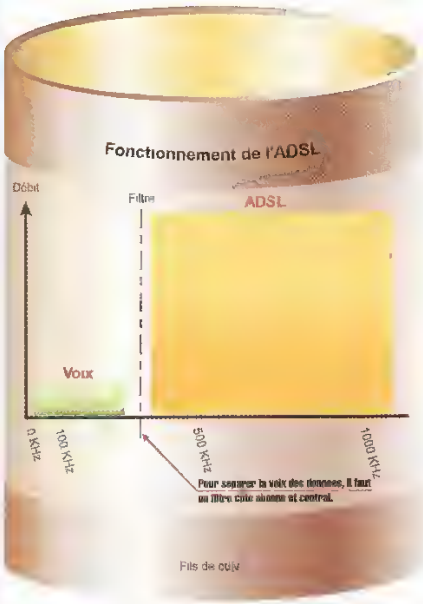
La préhistoire

Vous savez sans doute que France Télécom n'a plus le monopole de la téléphonie en France et cela concerne tout autant l'ADSL. L'ouverture à la concurrence se fait logiquement en partant des gros nœuds nationaux pour arriver progressivement à votre domicile. Jusqu'au deuxième semestre 2000, France Télécom gérait la ligne jusqu'aux nœuds où le fournisseur d'accès (ou provider) prend le relais. Il fallait donc souscrire

■ **PLUG & PLAY** Voici le pack « prêt à l'emploi » proposé par France Télécom pour Netissimo 1.

■ **CONCURRENCE** Les trois modems ADSL d'Olitec : la carte PCI ADSL/analogique, la version USB ADSL seul et la version USB ADSL et analogique.

simple



■ **TECHNOLOGIE** Le principe de fonctionnement de l'ADSL. Faites un effort, c'est compréhensible.

■ **COUVERTURE** Entendez par communauté urbaine, la ville indiquée et celles qui sont autour.

un abonnement à France Télécom pour la ligne appelée Netissimo et un autre auprès du provider de votre choix. Pour un particulier, le tout revenait à environ 450 francs. Maintenant, France Télécom loue directement ses installations à un fournisseur d'accès qui peut ainsi proposer une offre globale.

Le premier à saisir l'occasion fut l'opérateur Mangoosta qui propose une offre depuis octobre. Étape ultime, au 1er janvier 2001 est intervenu le dégroupage. France Télécom a perdu son monopole sur les lignes téléphoniques locales et se voit obligé d'ouvrir l'accès à d'autres sociétés. Dans la pratique, France Télécom loue les lignes à d'autres opérateurs. C'est d'ailleurs un point sensible et les opérateurs alternatifs contestent des prix jugés prohibitifs. Un accord final n'est pas encore intervenu. Mais les opérateurs peuvent commencer à équiper le réseau de leur propre infrastructure. Ainsi, Mangoosta a déjà commencé. Il s'agit pour eux d'installer dans les centraux téléphoniques leurs propres modems-filtres et l'infrastructure qui va avec. Mangoosta estime couvrir une grande partie du réseau d'ici 2003. Ce n'est que lorsque tout cela sera en place qu'il y aura une véritable concurrence sur l'offre ADSL complète. Pour l'instant, France Télécom reste en charge de l'infrastructure.

Lorsque tout sera en place, il y aura une véritable concurrence sur l'offre ADSL complète.

Passe-moi la clé de 12

Venons-en à la partie matérielle de l'ADSL. Au début du déploiement, les abonnés ont connu pas mal de déboires. Il y a eu des problèmes de débit et de temps de réponse (ping). La technologie n'était pas en cause. Il s'agissait de problèmes de maîtrise des nouvelles installations. France Télécom et les providers se rejetaient mutuellement la responsabilité. Il y avait aussi de nombreux problèmes de déconnexion que France Télécom assume. Comme d'habitude, les premiers utilisateurs ont fait les frais d'une technologie mal maîtrisée. Il semblerait également que France Télécom n'ait pas joué la transparence sur ces problème vis-à-vis de ces premiers abonnés. Il y a même une association des surfeurs lésés par l'ADSL (www.adsl-france.org).

Aujourd'hui, ces problèmes appartiennent au passé. Le réseau fonctionne de façon satisfaisante. Il subsiste juste quelques problèmes de déconnexion mais qui, selon les dires de France Télécom, sont appelés à disparaître dans les prochains mois. Mangoosta s'est encore plaint en janvier de problèmes de déconnexion qui semblent se régler, mais il y a quand même eu un recours en justice, ce qui montre que les relations de France Télécom avec la concurrence ne sont pas toujours au beau fixe.

Du côté de l'utilisateur, jusqu'en fin 2000, il fallait faire venir un technicien qui vous installait un modem-filtre obligatoirement relié à une carte réseau. Il y avait donc des frais de l'ordre de 700 francs

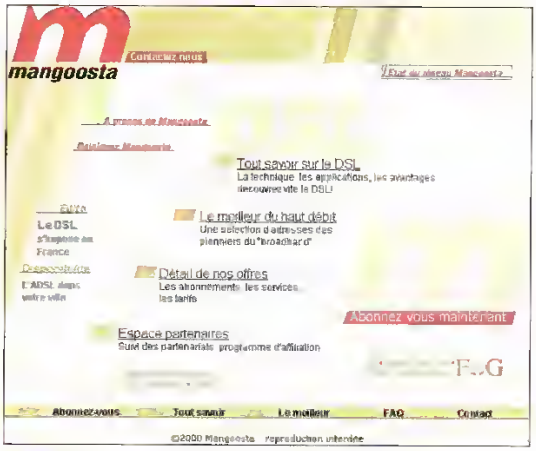
■ **RAIE USB** Le fameux modem Alcatel Mantra qui fonctionne en USB.

et une modification du PC à prévoir. De plus, il tallait louer ces modems environ 45 francs par mois. C'était compliqué et onéreux, mais c'est désormais du passé.

New generation

Une nouvelle génération de modems pointe le bout de son nez. Ils sont USB et ne nécessitent aucune modification de votre PC. Vous pouvez donc acquérir un modem autonome qui se connecte directement sur la prise gigogne du téléphone. Cela exclut les frais d'installation et de location du modem. Le modem Alcatel Manta est le seul disponible à ce jour chez les opérateurs. Il s'installe en quelques minutes et l'on vous fournit également trois prises gigognes qui servent en même temps de filtre pour la voix. Vous connectez cette prise sur votre ligne, vous connectez le modem ADSL et vous branchez le téléphone par-dessus. Si vous avez d'autres prises sur la même ligne, il faudra toujours mettre une prise-filtre avant le téléphone ou le répondeur.

Olitec, fabricant de modems français, propose également un modem ADSL à la vente mais il n'est pas validé par France Télécom, qui ne garantit pas le fonctionnement avec ses installations. Vendu environ 1 500 francs, il se présente sous la forme d'une carte PCI et offre en plus un modem analogique pour vous connecter au Minitel, ce que l'ADSL ne sait pas faire. Olitec sortira prochainement des modems USB externes pour environ 1 700 francs avec l'ADSL seul et environ 2 000 francs avec l'ADSL et l'analogique. Les fabricants Alcatel et ECI se partagent pour l'instant le marché des grosses installations côté France Télécom et côté modem chez vous. Olitec viendrait-il jouer les trouble-fête dans un club qui s'est répartile gâteau ou s'agit-il de problèmes techniques de son côté ?



■ **INFOS** Mangoosta joue la transparence et vous renseigne en temps réel sur l'état du réseau ADSL encore gérè par France Télécom.

Téléchargez, surfez ou jouez en moyenne dix fois plus vite qu'avec une connexion analogique.

La conséquence première de la diversification des offres, c'est une baisse des prix généralisée. Comme quoi, la concurrence, ça a du bon. Et encore, ce n'est qu'un premier pas. Lorsque vers 2003, la concurrence se fera aussi sur les installations, il n'est pas impossible de rêver à l'Internet haut débit pour tous. Mais les offres actuelles sont déjà très accessibles. Commençons par les points communs de toutes les offres grand public. Vous êtes connecté 24h/24 et le coût des communications est inclus. Le débit descendant du Net vers vous est de 512 Kbits par seconde. C'est énorme, mais sachez qu'il existe d'autres goulots d'étranglement : le trafic chez votre provider, les bouchons entre les pays et sur les sites mêmes.

Mais dans la pratique, vous téléchargez, surfez ou jouez en moyenne dix fois plus vite qu'avec une connexion analogique traditionnelle. Le débit ascendant de chez vous vers le Net est de 128 Ko, ce qui est suffisant pour les jeux en ligne. De plus, dans les deux sens, il n'y a aucune limite de volume, contrairement au câble. Venons-en aux offres. France Télécom continue à proposer son accès Netissimo 1 pour environ 265 francs par mois.

Pour l'installation, il vous faut acheter le pack avec le modem Manta pour environ 1 300 francs. Vous pouvez aussi le louer pour environ 45 francs par mois et le pack vous coûtera alors quelque 490 francs. Vous prenez ensuite le provider de votre choix qui coûte en moyenne 130 francs par mois. Mangoosta vous propose un forfait tout compris accès et provider pour environ 330 francs par mois. Ce prix inclut la location du modem, il n'y a donc pas de frais initiaux à prévoir. L'installation du modem USB est vraiment simple mais si elle vous effraie, on vous envoie un technicien pour environ 500 francs. Pour savoir si vous pouvez profiter de l'offre, allez faire un tour sur leur site : www.mangoosta.com.

■ **FILTRE** Cette prise gigogne permet de brancher le modem ADSL et de filtrer le téléphone classique.

Le fin du monopole

Wanadoo, le provider de France Télécom, propose un accès global pour environ 298 francs par mois, appelé X-Tense. Vous devez acheter le pack d'installation avec le modem USB pour environ 990 francs dans les boutiques France Télécom. Club-Internet propose également une offre avec des tarifs comparables. Pour plus d'informations, voyez leur site : www.club-internet.fr.

Il est évidemment impossible de tester la qualité des différentes offres car tout dépend de la localisation. S'il y a un problème à Paris, cela ne signifie pas qu'il existe à Lyon. De même, il est impossible de savoir si le problème vient du provider ou de France Télécom. Logiquement, Wanadoo a bonne réputation (on n'est jamais aussi bien servi...), les premiers échos sur Mangoosta sont également positifs et Club-Internet n'avait pas ouvert son offre au moment de la rédaction de l'article. On vous tient au courant, comptez sur nous. ■

Les nouvelles offres ADSL

Offre	Abonnement	Location Modem	Coût total	Frais d'installation
France Télécom Netissimo 1 Pack	env. 265 F/mois + provider env. 130 F/mois	env. 45 F/mois	env. 440 F/mois	Pack prêt à installer env. 490 F
Mangoosta ADSL	env. 330 F/mois	Compris dans l'abonnement	env. 330 F/mois	Non
Club-Internet	env. 300 F/mois	Non	env. 300 F/mois	Pack prêt à installer env. 990 F
Wanadoo X-Tense	env. 300 F/mois	Non	env. 300 F/mois	Pack prêt à installer env. 990 F

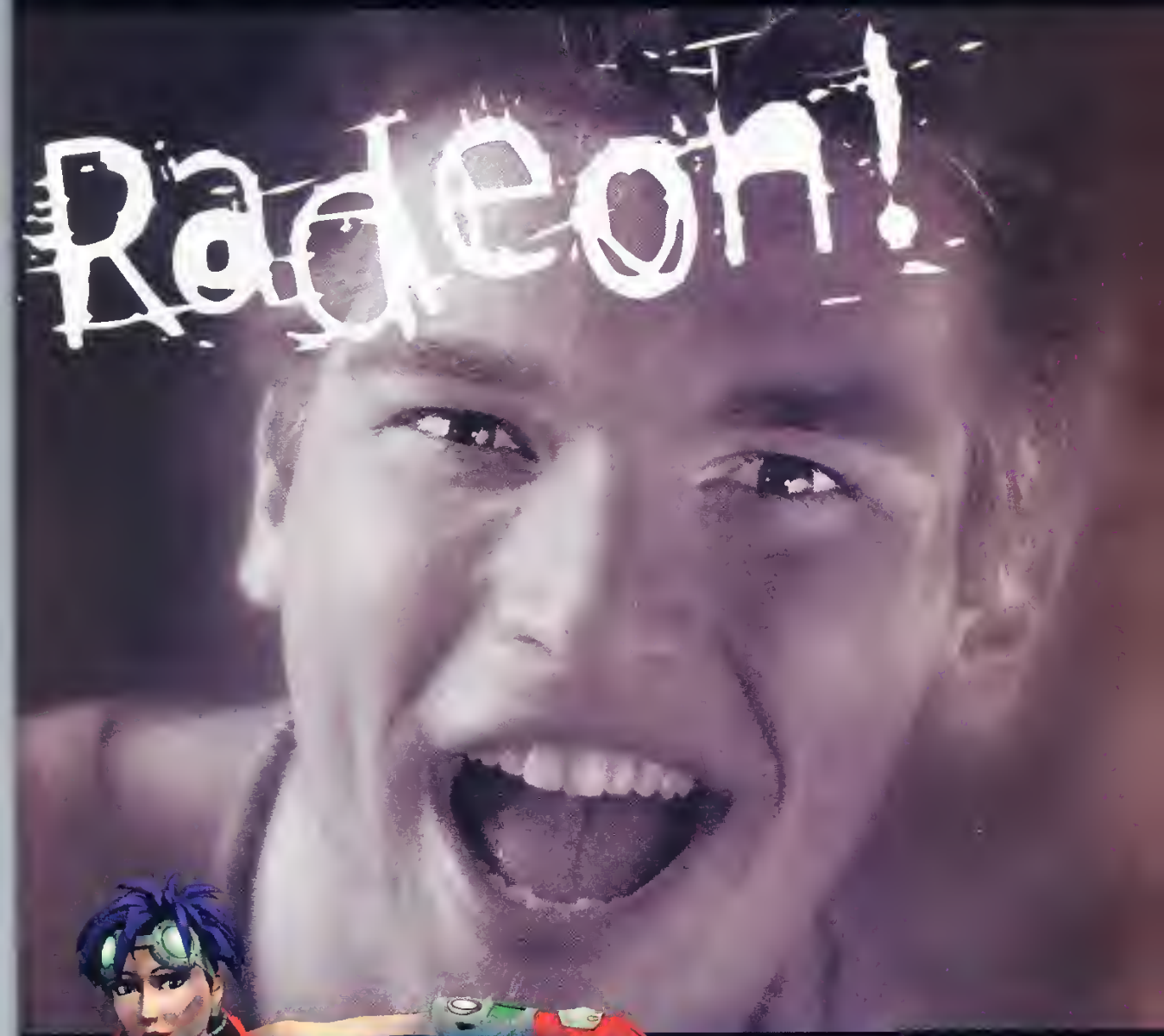
Vos jeux n'ont jamais été aussi beaux et rapides !

Cartes graphiques ATI RADEON™

- **Moteur géométrique "Transform & Lighting" de dernière génération**
- **Implémentation très avancée des nouvelles fonctions DirectX™ 8**
- **Lecture DVD 100% matérielle**
- **Versions 32 Mo et 64 Mo en bus AGP 4X/2X**

ATI RADEON GRAPHICS

Le meilleur de la technologie par le N°1 mondial de la carte graphique



64 Mo DDR
Sortie TV
Acquisition vidéo

ATi

www.ati.com

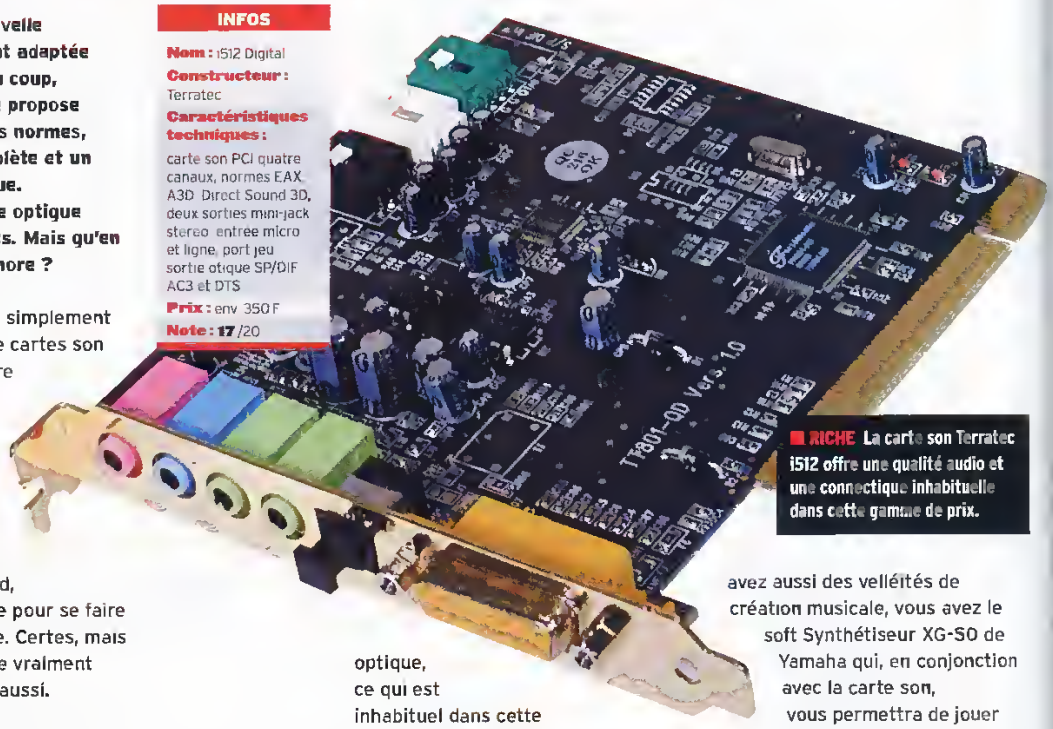
Son 3D pas cher !

Carte son Terratec i512 Digital Performances | Qualité et prix.

Terratec sort une nouvelle carte son parfaitement adaptée à nous les joueurs. Du coup, on tend l'oreille... Elle propose du son 3D à toutes les normes, une connectique complète et un prix assez sympathique. Il y a même une sortie optique pour les plus exigeants. Mais qu'en est-il de la qualité sonore ?

INFOS

Nom : i512 Digital
Constructeur : Terratec
Caractéristiques techniques : carte son PCI quatre canaux, normes EAX, A3D, Direct Sound 3D, deux sorties mini-jack stereo, entree micro et ligne, port jeu, sortie otique SP/DIF AC3 et DTS
Prix : env. 350 F
Note : 17/20



■ **RICHE** La carte son Terratec i512 offre une qualité audio et une connectique inhabituelle dans cette gamme de prix.

Terratec, c'est tout simplement le constructeur de cartes son le plus réputé de l'autre côté du Rhin. Et avec le passé musical de ces gens-là, de Wagner à Nina Hagen, on peut leur faire confiance. Bon, vous me direz que Terratec c'est allemand, et que du coup, ça aide pour se faire connaître en Germanie. Certes, mais ce constructeur mérite vraiment qu'on s'y intéresse ici aussi.

Petit nouveau

Il est arrivé en France depuis un an environ et propose une gamme complète de cartes son. Elles se distinguent surtout par une qualité de fabrication très soignée qui évite, entre autres, tout parasitage du son. L'expérience audiophile du fabricant rejaillit sur tous ses produits et même nous, les joueurs, en profitons maintenant. Leur dernière production, la i512 Digital a été taillée sur mesure pour le loisir. Pour le jeu, elle propose du son 3D en supportant les standards usuels EAX et Direct Sound 3D. On peut juste regretter que l'EAX ne soit supporté qu'en version 1 et pas en 2. Nous avons testé ces compatibilités dans les jeux et nous n'avons rencontré aucun problème.

C'est vraiment un plus d'entendre le monstre fourbe arriver derrière vous ou encore de pouvoir faire une queue de poisson préventive à la voiture qui s'apprête à vous doubler. Pour bénéficier du son 3D, il faut évidemment quatre enceintes. Pour cela, vous disposez de deux sorties mini-jack stéréo pour l'avant et l'arrière. À côté, se trouve une sortie numérique optique, ce qui est inhabituel dans cette gamme de prix. Pour peu que vous écoutiez aussi quelques MP3 et que vous disposiez d'un MiniDisc, par exemple, vous pourrez copier vos morceaux sans perte de qualité jusqu'au 48 KHz. D'ailleurs, le bundle software inclut le logiciel MusicMatch Jukebox qui gère efficacement vos MP3. Il rippe vos CD audio, s'occupe du stockage et de l'indexation. À travers cette même sortie optique, vous pourrez aussi connecter un système home cinema Dolby Digital ou DTS puisque la carte laisse passer le son venu du lecteur de DVD pour ressortir vers un décodeur. Si d'aventure, vous avez aussi des velléités de création musicale, vous avez le soft Synthétiseur XG-SO de Yamaha qui, en conjonction avec la carte son, vous permettra de jouer quasiment en temps réel.

Son 3D, excellente qualité audio, sortie numérique optique, que d'arguments en sa faveur !

■ **PRATIQUE** La table de mixage fournie avec la carte se substitue avec bonheur à celle de Windows.

La carte au format PCI s'installe en un clin d'œil et n'utilise que peu de ressources CPU, si précieuses dans les jeux. Au démarrage de l'ordinateur, Windows installe automatiquement les pilotes contenus sur le CD et la table de mixage maison. Elle se substitue avec bonheur à celle de Windows. Vous pourrez y régler tous les paramètres, y compris le positionnement audio pour la partie son 3D. Évidemment, la carte propose également une entrée ligne pour enregistrer de la musique et une entrée micro pour le *chat* vocal en Multijoueur, tout comme un port joystick 15 broches. Nous avons testé la qualité du convertisseur, le rapport signal bruit, l'antiparasitage et la qualité des entrées/sorties. Sur tous les plans, la carte est impressionnante pour cette gamme de prix. Le son est pur sans aucun grésillement désagréable et la connectique ne soufre d'aucune critique. Pour le joueur qui ne dédaigne pas le MP3, cette carte est vraiment largement suffisante pour un investissement très raisonnable d'environ 350 francs. ■

Nouvelle mémoire

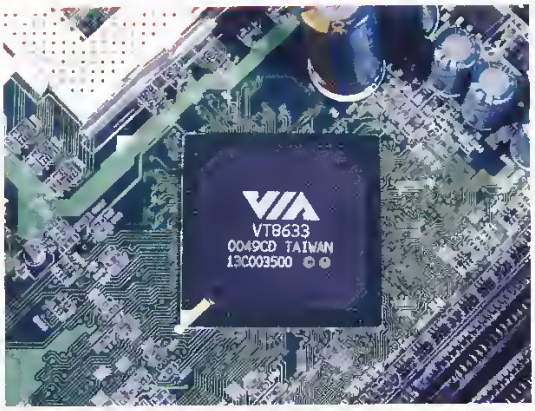
Carte mère MSI Pro 266 Master | Et le Pentium passe à la mémoire DDR.

Après AMD, c'est au tour d'Intel. La mémoire DDR débarque sur les cartes mères grâce au chipset Apollo Pro 266. Il fallait bien remettre le Pentium III dans le coup, mais le prix de ce changement est élevé car la nouvelle mémoire nécessite une nouvelle carte mère ! L'upgrade se justifie-t-elle pour nous, les joueurs ?

En quatre ans, la mémoire est passée de 66 à 133 MHz et les processeurs, dans le même temps, de 100 à 1 000 MHz. Une conclusion s'impose, la mémoire constitue le goulot d'étranglement du PC, ce n'est pas nouveau et de nombreuses solutions ont été envisagées, sans succès. Pensez à la tentative avortée d'Intel pour imposer la RAMBUS. Il existe pourtant une astuce utilisée depuis longtemps sur les cartes graphiques, la mémoire DDR ou Double Data RAM. Comme son nom l'indique, on double la bande passante mais sans augmenter la fréquence. Le principe n'est pas si compliqué. On peut écrire et lire en même temps alors qu'auparavant, c'était l'un ou l'autre. Génial, non ? Certes, la DDR est plus chère à fabriquer mais si les quantités sont suffisamment importantes, les différences de coût avec la mémoire SDRAM deviendront minimes.

Si les plates-formes AMD intègrent la mémoire DDR depuis un mois, c'est maintenant au tour des processeurs Intel. Pour cela, il faut bien entendu de nouvelles cartes mères, équipées de chipsets capables de gérer la nouvelle mémoire. C'est VIA qui a été le plus rapide avec son dernier-né, répondant au doux nom d'Appolo Pro 266. Il gère donc la mémoire DDR mais accepte aussi la classique SDRAM. Sinon, il supporte également six ports USB au lieu de quatre pour son prédécesseur. MSI nous a envoyé la première carte mère architecturée autour de ce chipset, la MSI Pro 266 Master. Il s'agit d'une carte mère Socket 370 capable de recevoir les Celeron et autres Pentium III. Elle intègre un contrôleur disque dur UDMA 100, l'AGP 4x et le son à la norme AC97. Évidemment, il vous faudra également de la mémoire. La carte accepte indépendamment de la vitesse du bus processeur, de la mémoire PC 1600 à 200 MHz ou de la PC 2100 à 266 MHz. Une barrette de cette dernière reste tout de même très chère, environ 1 400 francs. Mais les prix vont chuter rapidement, comme toujours.

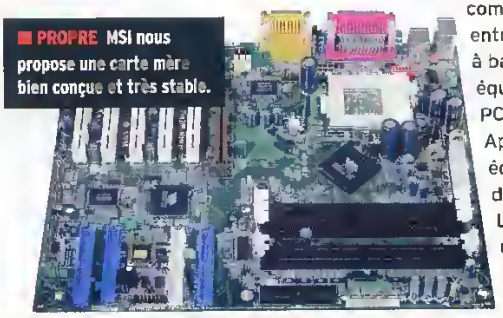
Revenons à la vitesse du bus. Un processeur AMD Duron ou Athlon fonctionne en bus externe à 200 ou 266 MHz. Les Celeron et Pentium III ne tournent qu'à 66, 100 ou 133 MHz. On se demande évidemment si une mémoire à 266 MHz apporte quelque chose avec un bus aussi lent. Question légitime, puisque nous avons comparé les résultats entre une carte mère à base de chipset i815 équipée de 128 Mo de PC 133 et notre carte Apollo Pro 266, équipée de 128 Mo de PC 21000. Le processeur est un Pentium III 800 à bus 133, et la carte graphique est équipée du chip nVidia GeForce 2 GTS. Regardez les résultats par vous-même dans le petit tableau. Le gain se situe entre 5 et 10 % alors que pour la plate-forme DDR AMD, le gain est de 15 à 20 %. Du coup, les conclusions sont faciles à tirer. Si vous avez un système Intel, il ne sert à rien d'upgrader vers la DDR, achetez plutôt une nouvelle carte 3D. Si vous achetez un système neuf, pourquoi ne pas prendre une carte mère DDR et l'équiper de mémoire SDRAM en attendant que les prix baissent ? Sinon, la carte mère MSI Pro 266 Master est à l'image des autres produits de la marque. Elle est remarquablement bien finie avec une architecture logique et une stabilité exemplaire, mais son prix est tout de même assez élevé. ■



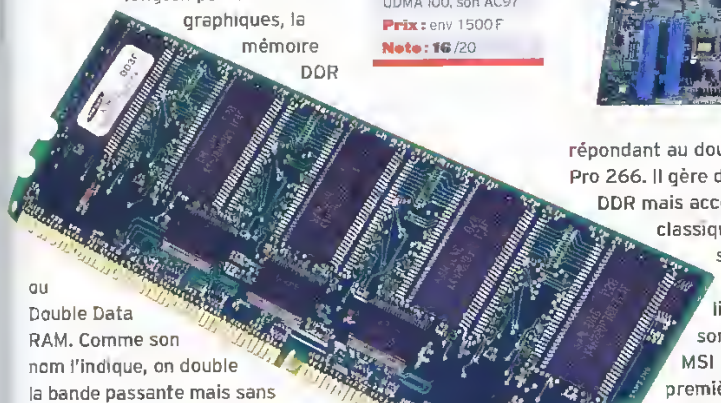
■ **APOLLO 13 ?** Le chipset VIA Apollo Pro 266 apporte la mémoire DDR aux plates-formes Intel. En voilà une bonne nouvelle !

INFOS

Nom : Pro 266 Master
Constructeur : MSI
Caractéristiques techniques : chipset VIA Apollo Pro 266, Socket 370, mémoire DDR AGP 4x UDMA 100, son AC97
Prix : env 1500 F
Note : 16/20



■ **PROPRE** MSI nous propose une carte mère bien conçue et très stable.



■ **TROP CHER MON FILS** La mémoire DDR PC 2100 est rapide mais encore hors de prix.

L'emploi de mémoire DDR n'apporte pas de gains suffisamment significatifs pour justifier l'upgrade.

Les performances

LOGICIEL DE TEST \ PLATE-FORME	PIII EB 800 chipset Apollo Pro 266 DDR 266 MHz	PIII EB 800 chipset i815 EP SDRAM 133 MHz
Sandra 2001 Bande passante memoire (Mo/s)	382	331
3D Mark 2000 (indice)	206	185
Quake III – 640 x 480 x 16 (im/s)	111	98

Disque dur WD 200

Western Digital introduit à son tour une gamme de disques IDE à la norme UDMA 100 et qui fonctionnent à 7 200 tours par minute. La taille par plateau est de 20 Go et le disque que nous avons testé affiche cette même capacité. Ce nouveau record de densité se traduit par un silence de fonctionnement remarquable et des taux de transfert excellents. Avec un temps d'accès de l'ordre de 10 millisecondes, le Western Digital se place dans le peloton de tête des disques IDE, juste derrière l'IBM. Le prix d'environ 1 100 francs se justifie largement au regard de ses excellentes performances. ■

17/20

■ **DENSE** Avec 20 Go sur un seul plateau, le disque dur Western Digital 200 dépote !

Trust Race Master II

Il est massif et il inspire confiance, le nouveau volant à retour de force de chez Trust. À environ 800 francs, il reste abordable et sa qualité de fabrication semble sérieuse. La fixation est solide à défaut d'être pratique. Le volant comme le pédalier sont ergonomiques et ne fatiguent pas à l'usage. En revanche, la précision du volant laisse un peu à désirer dans les jeux de simulation. Côté action, les effets de force à la norme Immersion 2 sont puissants mais pas très subtils. Voici donc un volant honnête, mais il y a mieux au même prix. ■

14/20

■ **HONNÊTE** Pas de grosses lacunes, mais pas de qualités extraordinaires non plus.

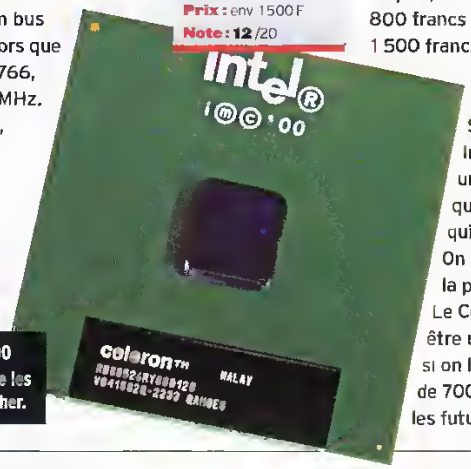
Trop cher ?

Processeur Intel Celeron 800 MHz | Enfin un bus 100 MHz !

INFOS

Nom : Celeron 800
Constructeur : Intel
Caractéristiques techniques : processeur format Socket 370 FCPGA, fréquence 800 MHz FSB 100 MHz, cache L2 128 Ko, instructions supplémentaires SSE
Prix : env. 1500 F
Note : 12/20

On n'y croyait plus ! Enfin, Intel se décide à passer son processeur économique à une fréquence de bus décente de 100 MHz. Il était temps. Rappelons que le Celeron dispose en gros du même cœur qu'un Pentium III avec un cache de second niveau limité à 128 Ko (256 pour le PIII). En revanche, les Pentium III EB ont un bus externe à 133 MHz alors que le Celeron, jusqu'au 766, se contentait de 66 MHz. Avec le Celeron 800, on passe enfin à 100 MHz, ce qui devrait impliquer des performances plus raisonnables. Logiquement, nous l'avons opposé au Duron 800 de chez AMD, son homologue en gamme économique. Si effectivement, par rapport au Celeron 766 à bus 66 MHz, c'est proportionnellement mieux, on reste toujours à 10 % en dessous des performances du Duron. En terme de prix, le Duron vaut environ 800 francs et le Celeron, environ 1 500 francs. Si vous devez choisir pour un nouveau PC, c'est donc tout vu. Si vous avez déjà un PC Intel, prenez plutôt un Pentium III 800 EB, qui est au même prix, et qui est 15 % plus rapide. On a du mal à comprendre la politique tarifaire d'Intel. Le Celeron 800 ne pourrait être une bonne affaire que si on le trouvait aux alentours de 700 francs ! Attendons les futures baisses de prix. ■



■ **CHER** Le Celeron 800 est plus performant que les précédents mais trop cher.

Petit prédateur

Trust Predator QZ 500 | Le joystick d'un autre âge.

INFOS

Nom : Predator QZ 500
Constructeur : Trust
Caractéristiques techniques : manette USB 8 boutons, chapeau directionnel, molette des gaz, palonnier
Prix : env. 250 F
Note : 08/20

Le milieu des joysticks universels performants est un cercle très fermé et ce n'est pas avec le Predator QZ 500 que Trust pourra y entrer. Pourtant, il a fière allure dans sa robe grise et noire. La prise en main n'est pas désagréable puisque l'objet est lourd et que le manche tombe bien sous la main droite (gauchers s'abstenir). C'est en retournant la bête que les doutes se profilent... On y trouve des réglages de potentiomètres à l'ancienne. Une fois installé, les soupçons se confirment. Il faut calibrer et la précision est franchement aléatoire. Puis, il faudra encore régler manuellement pour obtenir un centrage à peu près fiable. Côté ergonomie, le chapeau directionnel pour les vues est peu pratique et ne dégage pas une impression de solidité. En revanche, les huit boutons sont faciles d'accès. Il y a également une molette des gaz assez performante et un palonnier franchement curieux. Déjà, n'étant pas intégré au manche, il s'écarte d'une norme aujourd'hui universellement reconnue. De plus, son déplacement est vertical, ce qui est pour le moins déroutant. Voici donc une manette certes complète mais peu précise et pas vraiment ergonomique. ■

■ **ANTÉDILUVIEN** Avec un système de calibrage d'un autre âge, cette manette n'est pas vraiment attrayante.

Ça se passe comme ça

100% mag
Tous les mois, K-do chez McDo

Le magazine des 15/25 ans

Clavier sans fil Trust

Les fils et le PC sont des ennemis mortels. Alors chaque périphérique nouveau sans fil nous fait sauter de joie. Pour un clavier, c'est particulièrement agréable de ne plus être limité dans ses faits et gestes. Celui de Trust fonctionne en fréquence radio et avec quatre piles qui devraient lui assurer plus d'un an d'autonomie. Les touches sont très agréables et le côté massif inspire confiance. Il y a même des touches dédiées au Web. Que du tout bon donc, s'il n'y avait ce prix qui avoisine les 400 francs, franchement excessif pour un clavier, même sans fil... ■

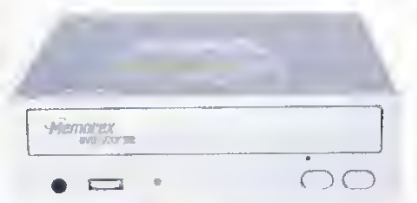
15/20

■ **LUXE** Ce clavier sans fil est irréprochable mais un peu cher.

DVD Mémorex MAXX

Ce lecteur IDE DVD 12x et CD 40x offre des caractéristiques standard pour un prix qui l'est tout autant (environ 900 francs).
En terme de performances, nous passerons sur les 4x réels DVD qui n'intéressent personne puisque les films se lisent en 1x (vu sous cet angle, c'est vrai que ça n'intéresse pas grand monde, non ?).
Il vaut mieux s'intéresser à la lecture CD. Le taux de transfert est de 25x et le temps d'accès de 105 millisecondes, ce qui place le lecteur dans la moyenne, sans plus (certains auraient été contents d'être dans la moyenne à leur période scolaire).
Les CD sont reconnus rapidement et le Memorex n'éprouve aucune difficulté à lire un CD enregistré, ce qui est loin d'être le cas pour tous les lecteurs DVD. Allez, un bon point ! ■

13/20



■ **HONNÊTE** Le lecteur DVD de Memorex est un produit honnête.

Pad vibrant...

Trust Sight Fighter Vibration Feedback | Des talents cachés.

À ceux qui se demandaient ce qu'on pouvait encore inventer en matière de pads, Trust répond : le pad vibromasseur. Car en langage décodé, « vibration feedback » signifie à peu près « ça vibre quand on appuie sur le bouton ». Il y a même six fréquences différentes que vous pouvez assigner au bouton de votre choix. Il n'y a qu'un seul petit souci : c'est grotesque. Disposer d'effets gérés par un jeu, c'est amusant, mais ce système est affligeant. Heureusement, vous pouvez désactiver la fonction massage... Sinon, ce pad est plutôt gracieux. Il tient bien dans la main et les croix, gâchettes et autres mini-joysticks tombent bien sous les doigts. Autour de la croix directionnelle vous attend une petite nouveauté. Il s'agit d'un anneau analogique pour commander l'axe horizontal dans les jeux de voitures. Ça marche plutôt bien mais il faut se limiter aux jeux d'arcade pour la précision. Il en va de même pour le mini-joystick analogique.
Au final, voici un pad très complet et agréable à utiliser, à condition de désactiver la fonction vibromasseur. Enfin, c'est vous qui voyez... ■

INFOS

Nom : Sight Fighter Vibration Feedback
Constructeur : Trust
Caractéristiques techniques : pad USB, 10 boutons, mini-joystick, bague analogique, vibrations
Prix : env. 250 F
Note : 14/20

■ **MASSAGE** Si on oublie la fonction vibromasseur, ce pad est agréable à l'usage.

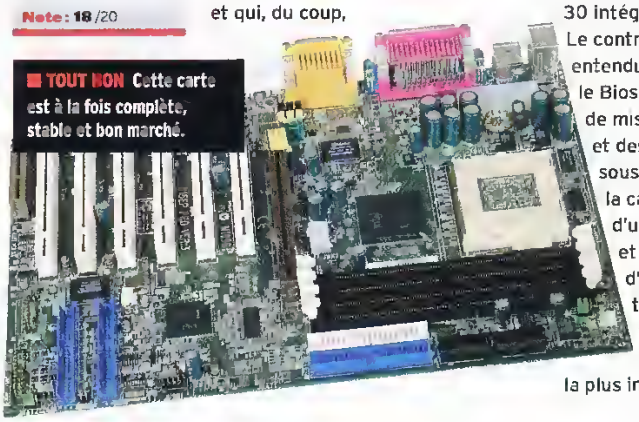
Vite et bien

Carte mère MSI 815EP Pro | Celle qu'on attendait tous.

INFOS

Nom : 815EP Pro
Constructeur : MSI
Caractéristiques techniques : carte mère format ATX chipset i815EP, processeurs Intel format Socket 370 jusqu'au GHz et au-delà, 6 slots PCI, son intégré
Prix : env. 1000 F
Note : 18/20

Avec le chipset i815, Intel a enfin proposé un chipset performant pour les cartes mères Pentium III. Seulement, il est cher, car il intègre une vidéo 3D de piètre qualité et qui n'intéresse pas grand monde. Du coup, on paye cher pour une carte mère avec des fonctionnalités inutiles. Voici donc enfin le chipset i815EP qui n'a plus de vidéo intégrée et qui, du coup, devient abordable et intéressant, d'autant qu'il affiche les meilleures performances actuelles pour un processeur Pentium III.
MSI architecture autour une carte mère Socket 370 des plus performantes. Très bien assemblée comme d'habitude, elle propose six connecteurs PCI, quatre emplacements mémoire et le son 3D intégré à la norme AC 97.
Le contrôleur disque IDE est bien entendu à la norme UDMA 100, le Bios offre des fonctionnalités de mise à jour améliorées et des possibilités d'overclocking sous Windows. Lors de nos tests, la carte s'est révélée d'une stabilité exemplaire et a montré des capacités d'overclocking tout en finesse. Pour 1 000 francs, voici sans doute la carte mère pour Pentium III la plus intéressante du moment. ■



■ **TOUT NON** Cette carte est à la fois complète, stable et bon marché.

13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
vous êtes libre le 13 ?
vous êtes libre le 13 ?
www.13emerue.fr
13ème RUE la chaîne action et suspense applique toujours la même méthode : d'abord elle capture ses victimes avec une sélection de programmes mortels : Policier, Science-Fiction, Fantastique, Paranormal, Horreur... puis elle augmente leur rythme cardiaque jusqu'à les faire succomber au plaisir de la peur. Attention vous êtes sûrement sa prochaine victime. 13ème RUE, la télé qui fait peur à voir.
SUR LE CÂBLE ET SUR
CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE

L'île du docteur Kabuto

Giants : Citizen Kabuto | Bottez les fesses d'un géant en trois leçons.

Diriger une escouade de Meccarynes bardés d'armes, une Marine lanceuse de sorts, ou un immense Kabuto à travers la série d'îles du monde de Giants n'est vraiment pas de tout repos. N'hésitez donc pas à jeter un œil sur cette soluce pour aider les pauvres petits Smarties (non, pas les bonbons !).

■ **HÉROS MALGRÉ LUI** En vous plaçant au bord de la falaise, vous pouvez récupérer les Smarties sans vous prendre trop la tête. Ramenez-en quatre pour terminer la mission et passer à la suivante.

1re PARTIE : LES MECCAS

CHAPITRE 1 - IL FAUT SAUVER TEL

1 - Un garçon nommé Timmy

Cette première mission n'est pas trop complexe, avec un seul chemin possible et peu d'ennemis vraiment dangereux. Attention, par contre, à ne pas vous retrouver dans l'eau, car des piranhas vous y dévoreraient en quelques secondes ! Dès le début, ouvrez la carte avec le bouton C pour voir où se trouve l'objectif. Je vous conseille de le faire à chaque début de mission. Descendez dans la jungle sur votre gauche, où vous rencontrerez les premiers petits lacéreurs, pondus par des créatures destructibles enfoncées dans le sol. Vous avez un pistolet aux balles illimitées pour vous défendre. Ne faites pas attention à ces nabots et continuez à avancer. Poursuivez jusqu'au village où vous verrez les premiers vrais lacéreurs. Ils peuvent se déplacer sous terre et cracher des boules d'énergie à longue portée. S'ils se cachent dans le sol, tirez à l'endroit où ils devraient apparaître pour infliger des dommages. Les lacéreurs laissent un bonus de vie qui varie selon leur taille. Le village traversé, avancez jusqu'aux deux ponts de corde en prenant garde à ne pas tomber.

■ **NIDS DE BESTIOLES** Détruisez ces nids (qui ressemblent plus ou moins à des créatures plantées dans le sol) avant d'être submergé par ces infâmes bébés lacéreurs pas vraiment mignons.

Vous verrez trois lacéreurs qui ont piégé Timmy dans une tour. Tirez de loin pour éviter de vous faire encercler. Timmy, reconnaissant, vous rendra votre jet-pack.

2 - Les mannequins Smarties

Avec le jet-pack, vous devez passer d'île en île et secourir les Smarties accrochés au bord des falaises. Il faut en ramener quatre dans le cercle à Smarties un peu plus au nord pour terminer cette mission. Vous ne pouvez vous faire mal qu'en tombant dans l'eau. Par contre, apprendre à utiliser le jet-pack peut prendre du temps. Vous ne pouvez pas atteindre une plate-forme très en hauteur par rapport à vous. Grimpez donc sur la colline la plus élevée et la plus proche du promontoire où sont accrochés les Smarties avant de vous y rendre. Sur une colline trop éloignée, vous tomberez à court d'énergie avant d'atteindre la plate-forme. Attendez un peu avant de remettre les gaz pour pouvoir ralentir votre chute, et faites une marche arrière.

3 - Tel en bien mauvaise posture

Le lance-grenades va se révéler bien utile ici : il détruit les lacéreurs de taille moyenne en un tir à courte portée ! En revanche, ses munitions sont limitées. Dès le début, grimpez sur la colline à droite et

combattez les lacéreurs au sommet. Utilisez votre pistolet tant que les monstres sont en petit nombre et suffisamment loin, puis passez au lance-grenades dès que la situation s'envenime ! Au pont détruit, éliminez les ennemis qui vous attendent de l'autre côté avant de traverser. N'oubliez pas la caisse qui se trouve derrière le rocher. Continuez en escaladant la colline de gauche, tout en évitant les tirs au loin. Vous devriez être proche du lieu du crash. Flinguez les derniers lacéreurs en récupérant les caisses de munitions près du vaisseau, puis allez filer un coup de main à Tel.

4 - Le nid des lacéreurs

C'est le premier niveau où vous devez diriger un coéquipier. Maintenez la touche Ctrl gauche (par défaut) enfoncée pour passer en mode Équipier, puis appuyez sur le bouton gauche en pointant un endroit pour lui ordonner d'attaquer, ou sur le bouton droit pour lui dire de se mettre à couvert. Une pression sur la touche 2, et Tel revient se placer à votre droite, vous conférant une puissance de feu appréciable. Si l'énergie de Tel tombe à zéro, il disparaîtra un moment pour récupérer. S'il disparaît trois fois de suite, il ne sera plus disponible avant la mission suivante.

SNIPER SOURNOIS Ne leur laissez pas le temps de viser ou votre boîte crânienne va servir de nid douillet à un morceau de plomb.

Au début, retournez-vous et allez vers la gauche, dans la zone que vous n'avez pas encore explorée. Avancez jusqu'au petit village en ruine, puis plongez dans la jungle au fond de la vallée. Enfin, avancez plutôt de manière à attirer un ou deux lacéreurs, puis reculez en tirant. Chopez au passage les trois caisses de munitions.

Vous vous trouverez ensuite face à trois îles ; supprimez le gros lacéreur sur la première île, puis servez-vous du jet-pack pour vous y rendre. L'île sur la gauche est occupée par deux gros lacéreurs et une caisse de munitions. Sur la troisième et dernière île, vous verrez deux lacéreurs bien en évidence. Supprimez-les, puis flottez vers l'île, où deux autres lacéreurs cachés dans les fourrés vont surgir de leur cachette.

Le jet-pack est un élément indispensable de votre inventaire. Soyez mobile pour gagner !

5 - Vers l'île de Sorcha

Les premiers sont des Verms, des créatures volantes qui crachent des boules de feu et pondent des œufs. S'ils se mettent à pondre, détruisez-tout de suite les cocons. Passez ensuite sous l'arche à droite pour affronter une armada de lacéreurs. Reculez (au besoin, avec le jet-pack et en tirant), puis sortez le lance-grenades. Prenez ensuite l'arche de droite ; les combats y sont plus acharnés, mais il s'y trouve une boutique smartie. En plus des lacéreurs, vous devrez faire face à de nombreux gardes marines. Dans la portion suivante, il n'y a que quelques lacéreurs avant d'arriver à l'écoutille. Par contre, ne reprenez pas le chemin de gauche (il ramène au point de départ).

CHAPITRE 2 - J'AI FAIM !

1 - À bouffer !

Ramenez vingt morceaux de Vimp au père de Timmy, presque mort de faim. Situez le troupeau de

À LA BOUFFE ! Ces grosses bestioles végétariennes sont la nourriture préférée de l'irascible père de Timmy.

■ HOMMES INVISIBLES Merveille de la technologie smartie, le buisson mobile permet aux balourds Meccas de surprendre les gardes marines.

Vimps qui se balade sur l'île, puis avancez vers eux en consultant la carte de temps en temps pour voir leur itinéraire (ils tournent en cercle autour d'une montagne). Quand vous arriverez sur eux, approchez-vous pour tirer, car chaque Vimp produit quelques morceaux qui disparaissent rapidement. Retournez voir le père avec vingt morceaux en passant par les hauteurs pour éviter les lacéreurs. Consultez la carte pour vérifier le chemin.

2 - Ma femme !

Le père de Timmy a oublié un petit détail : sa femme ! Elle seule sait faire cuire la viande de Vimp. Il vous demande de la retrouver et, pour se faire, vous confie un buisson de camouflage. Ce dernier, se déclenchant avec Shift gauche, permet d'être invisible aux yeux des gardes pour une durée représentée par la jauge du jet-pack. À la sortie de la demeure de Timmy, allez à gauche vers le village (en amortissant la chute avec le jet-pack). Continuez en longeant l'eau sur votre droite pour voir une boutique bien défendue.
Dans la boutique, faites le plein en acquérant un fusil, une seringue, des fusées éclairantes et des grenades.

Avancez ensuite en direction de la mare, face à la boutique, où vous détruirez une caserne de lacéreurs. Continuez votre route en détruisant les tourelles sol-air des Marines. Quand vous repérerez les premiers gardes, servez-vous du buisson pour avancer sans vous faire agresser. Tuez les gardes un par un en vous approchant d'eux, puis en leur tirant dans la tête avant de vous dissimuler à nouveau. Attaquez-vous ensuite à la caserne en vous servant du buisson pour vous replier si les gardes prennent le dessus.

Avec les Meccas, détruisez les tourelles aériennes avant de lancer vos coéquipiers à l'attaque.

Retournez alors à la boutique pour vous réapprovisionner. Revenez ensuite sur les lieux avec le buisson pour reprendre une position avantageuse. Placez-vous sur la haute colline à droite et avancez petit à petit pour descendre chaque garde marine. Nettoyez tout avant de vous risquer à l'intérieur.

3 - Qu'il est long le chemin

La meilleure méthode pour passer ce niveau est d'utiliser le buisson pour avancer le plus possible dans la bonne direction, puis, quand votre couverture disparaît, de foncer sans répliquer avec le jet-pack. Ne faites même pas attention au Sonak, car il vous réduirait en bouillie. Par contre, détruisez quelques lacéreurs pour récupérer un peu d'énergie. Ce n'est pas une méthode très honorable, mais elle est simple et efficace !

4 - Le haut-village

Retournez près de la mare non loin de la boutique et essayez de repérer un endroit où la falaise est un peu moins haute. Placez-vous près de la paroi, puis appuyez et maintenez le bouton de jet-pack. Dès que vous prenez un peu de hauteur, appuyez sur la barre Espace pour mettre en route la nitro et atteindre le bord de la falaise.
Eh oui, grâce à la nitro, à vous les endroits auparavant inaccessibles. La « purification » du village doit être planifiée : consultez (vite !) le plan, puis indiquez à Tel d'attaquer la caserne la plus proche. Couvrez-le en tuant les lacéreurs qui apparaissent et en récupérant les bonus de vie qu'ils laissent.
Le lance-grenades est parfait contre eux. Passez votre temps à esquiver tout en shootant tout lacéreur à portée. Retournez souffler à la boutique avant de passer à la deuxième partie du village.
La mission suivante s'enchaîne directement après celle-ci.

5 - Grand-père Borjoyzee

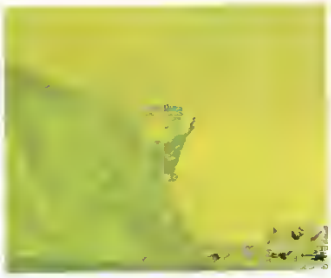
Rendez-vous là où se trouve le grand-père pour terminer la mission. Il y a un ou deux Marines et quelques lacérateurs, mais pas de quoi s'arrêter en si bon chemin. Pas besoin de tous les tuer ; avancez simplement jusqu'au milieu du petit village.

CHAPITRE 3 - LA PRISON JODAS V

1 - Reg en bien mauvaise posture

Allez à gauche par-dessus la falaise en mettant un coup de turbo. Deux gardes marines surveillent une boutique smartie. Vous trouverez dans la boutique le bouclier qui remplace le buisson de camouflage. Interceptez ensuite le Sonak sur lequel est entravé Reg. Cette imposante bestiole lance des ondes soniques parasitant votre jet-pack, puis frappe le sol pour vous transformer en bouillie.
Son principal désavantage est le manque de mobilité : tant que vous ne restez pas juste en face de lui, il ne pourra rien faire d'autre que se tourner lentement pour vous faire

■ ET UNE CASERNE DE MOINS ! Des gardes marines sortent à l'infini de ces casernes. Détruisez-les avant de vous faire submerger par une horde de gardes armés de mitrailleuses.



ATTAQUE OU CONVOI Supprimez d'abord les gardes autour des Sonaks.

face. Consultez plusieurs fois de suite la carte pour voir dans quelle direction se dirige le Sonak et arriver dans son dos. Attention à l'escorte déployée en arrière-garde. Vous pouvez d'abord supprimer les Marines avant de vous attaquer au Sonak, ou arriver sur l'arrière du pesant animal et le bombarder avant que l'escorte ne puisse intervenir. N'oubliez pas de passer par le haut du défilé pour avoir un point de vue direct sur le convoi.

2 - Borjoyzee attend

Pour rejoindre le vieillard, ne prenez pas le chemin vers lequel vous êtes tourné au début ; passer par la gauche en longeant la paroi vous évitera bien des accrochages. Sur la plage, des nids sont apparus ; détruisez-les à coups de lance-grenades (activez le bouclier), puis allez vers la gauche pour retrouver le grand-père et un beau cadeau : le fusil de sniper.

3 - La caserne des gardes marines

Les casernes se trouvent sur les plateaux dans la zone où vous avez attaqué le convoi. Occupez-vous d'elles avant de vous charger des gardes qui les entourent. Le fusil de sniper est parfait pour supprimer les gardes immobiles, mais de peu d'utilité quand ils sont en mouvement. Servez-vous alors du fusil en question pour tirer sur les casernes et ordonnez à vos Meccas de les attaquer. Les trois casernes détruites, traquez les gardes. Utilisez le jet-pack avec la nitro pour rester à distance et faire de vous une cible mobile.

4 - Les patrouilles Sonak

Vous avez, dès le début, une position dominante, parfaite pour jouer du snipe sans risque. Attendez un peu que les patrouilles soient dispersées avant d'attaquer, pour pouvoir les détruire séparément. Ordonnez aux Meccas de rester à couvert, puis tirez au fusil de sniper sur le convoi choisi. Une fois qu'il est bien amoché, ordonnez à vos Meccas de finir le boulot. Au corps à corps, la mitrailleuse est capable de tailler en pièces un Sonak avant qu'il n'ait eu le temps de commencer à se tourner ! Répétez l'opération avec les autres convois.

5 - À l'assaut des lanceurs

Appuyez sur « J » (par défaut) pour virer l'une de vos armes (la mitrailleuse, par exemple) et prendre le lance-missiles. Laissez vos Meccas et traversez le pont-

À L'ASSAUT ! Un bon tir de lance-missiles suffit pour calmer toutes les ardeurs.

N'oubliez pas que le zoom est toujours disponible, même si vous n'utilisez pas le fusil de sniper.

Jeux en réseau : Gratuit* : plus de 50 titres

Jeux en solo : Shoot-them-up, réflexion, plate-forme...

Downloads : Démos, patchs, add-ons...

Shopping : Softwares et accessoires PC - Mac, consoles, DVD...

Magazine : Tests, astuces, solutions, reportages, vidéos, événements, forums...

game
m6game.fr
Lieu culte

m6game.fr, portail jeux de M6net, fournisseur d'accès gratuit* à tout ce qu'on aime.
www.m6game.fr

levis. Vous arriverez face à une large plaine sablonneuse qui comporte, sur votre gauche, un petit village et, au fond, des montagnes infestées de snipers. Commencez par flinguer le garde dans le village, puis fouillez avec le zoom les sommets pour trouver les snipers. Retournez à la boutique si vous manquez de munitions ou d'énergie. Les montagnes nettoyées, prenez le lance-missiles et rappelez vos Meccas. Balancez des tirs de missile sur les groupes de quatre à six gardes marines, puis lancez vos hommes à l'assaut. Vous arriverez à la deuxième plaine avec trois lanceurs. Lancez l'attaque uniquement si vous êtes au maximum en terme de munitions et d'énergie. Réduisez d'abord la caserne en miettes à l'aide du lance-missiles et de vos Meccas, puis répartissez les tâches : détruisez les lanceurs pendant que Reg et Tel se chargent des derniers gardes. Soyez prudent avec le jet-pack, car il est très facile de rater une plate-forme !

6 - L'ascenseur vers Jodas V

Il vous suffit juste d'avancer tout droit pour atteindre l'ascenseur. Bon, il y a bien quelques gardes avec lance-roquettes, mais ce n'est quand même pas ça qui va vous faire peur, non ?

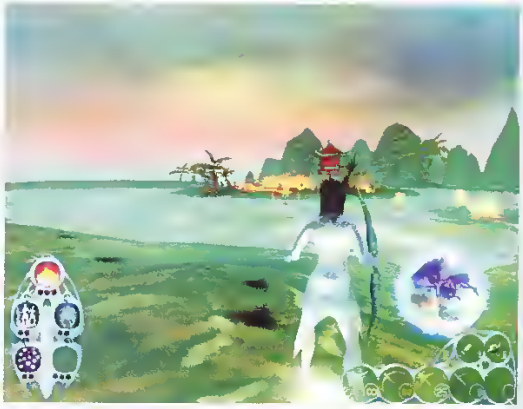
7 - La prison Jodas V

Vous débutez la mission dans une position surélevée, parfaite pour sniper sans danger et avec une boutique à proximité. Commencez par vous attaquer aux Verms posés sur le sommet des montagnes. Ne les laissez pas s'envoler, car ils sont alors beaucoup plus difficiles à atteindre. Cette étape accomplie, passez aux autres cibles immobiles : snipers, gardes avec lance-roquettes, tourelles, tout doit y passer ! Terminé ? Bien, passons aux patrouilles qui requièrent une stratégie légèrement différente : atomisez le groupe au lance-missiles, puis désignez à vos Meccas les survivants. Maintenant que la zone est vide d'ennemis (ou, du moins, semble l'être), prenez la bombe à pouf et descendez jusqu'à la prison. Posez la bombe dans l'encadrement du portail en gardant une seringue à portée de main, car des gardes peuvent parfois vous atteindre à travers la porte.

CHAPITRE 4 - OÙ EST TIMMY ?

1 - La place des tortures

Défaussez-vous de l'une des armes de base pour pouvoir prendre le canon Millenium. Le missile s'enfonce dans le sol avant d'exploser, ce qui le rend quasiment inutile contre les Marines. Eh oui, vous allez devoir affronter ces créatures dotées de pouvoirs magiques. La bonne nouvelle, c'est qu'elles sont facilement repérables à cause du halo vert qui les entoure, ce qui permet de commencer les hostilités en leur mettant une balle de fusil de sniper dans la tête. Elles vont ensuite se précipiter vers vous ; passez au canon Millenium ou au lance-missiles et anticipez leurs mouvements pour les toucher.



■ **FLAMMES PURIFICATRICES** Le sort Mur de flammes est parfait pour faire griller les groupes de gardes marines.

Dans les scénarios de construction de base, commencez toujours par la boutique pour vous rééquiper.

Dès le début de la mission, servez-vous du zoom pour inspecter l'horizon devant vous, légèrement sur la gauche. Sortez le fusil de sniper et plombez deux gardes francs-tireurs, deux gardes avec lance-missiles, ainsi qu'une tourelle antiaérienne. Escaladez la colline sur la droite pour découvrir une boutique entourée de casernes. Comme d'habitude, détruisez d'abord les casernes, puis les gardes. N'entrez pas dans la boutique smartie s'il reste des ennemis, car ils peuvent toujours vous blesser. Dans la boutique, vous trouverez un pistolet de réparation bien utile. Vous pourrez soigner vos Meccas en prenant cette arme et en l'utilisant sur eux, ce qui vous permettra de les conserver en vie.

Grimpez ensuite la colline derrière la boutique pour détruire deux charmantes tourelles antiaériennes sans défense. Dans la plaine suivante se trouvent trois casernes de gardes et de lacéreurs. Refaites le plein, puis remontez sur

■ **PARCOURS FLÉCHÉ** Ces portails avec un halo rougeâtre vous indiquent en général où vous diriger pour continuer la mission. Sinon, pas de panique, Delphi a elle aussi une carte.

■ **COMITÉ D'ACCUEIL** Pour être tranquille, truffez les environs de la base de mines.

les collines vous séparant de la plaine principale. De là, descendez les méchantes Marines en suivant la méthode indiquée plus haut. Notez qu'elles laissent un peu d'énergie. Passez ensuite aux casernes, puis repliez-vous près de la boutique et massacrez les gardes qui tentent de vous atteindre. Rendez-vous ensuite dans la boutique près du portail dans la dernière clairière pour prendre une bombe à pouf et faire sauter les portes.

2 - Des bébés !

Allez jusqu'au bord de l'arène circulaire devant vous et visez le point faible que les bébés ont au ventre. Tuez-en d'abord un, puis l'autre, en vous servant d'armes à touche directe (donc, pas le canon Millenium, qui est une arme à souffle).

3 - Gordon et Bennett...

Ici, vous allez devoir utiliser le booster de jet-pack pour progresser d'île en île. Placez-vous le plus près possible du bord avant de sauter vers l'île sur la droite en déclenchant le booster au tout début du saut (celle au nord, où se trouve Gordon et Bennett, est encore trop éloignée). Vous terez fatalement un petit bout de chemin dans l'eau. Descendez tout de suite le sniper posté dans une tour dans la clairière toute proche, puis passez au canon Millenium pour détruire les casernes en ordonnant à vos Meccas d'attaquer. Les tourelles antiaériennes doivent être détruites en priorité.

Cette île nettoyée, jetez un œil sur l'île suivante ; elle est truffée de tourelles à missiles sol-air. Soit vous jouez la sécurité et retournez sur l'île de départ (partez du haut de la montagne pour ne pas tomber dans l'eau, cette fois) pour repasser par la boutique ou vous tentez le tout pour le tout et forcez le passage en espérant atteindre à peu près entier la boutique sur le rivage de cette île. Quel que soit votre choix, utilisez le fusil de sniper pour éliminer le maximum de tourelles avant de tenter la traversée, et n'oubliez pas les fusées éclairantes pour leurrer les missiles (il y aura une alarme si les tourelles vous ont repérées).

DESTRUCTION OPTIMALE Lancez d'abord le sort de Ralenti, puis lancez vos autres sorts, plus offensifs, pour détruire les ennemis en groupe. Finissez la discussion par un tir détinitif d'Arc Plusplus.

Soignez vos alliés avec le pistolet de réparation pour qu'ils vous accompagnent un peu plus longtemps.

Vous trouverez dans la boutique le pistolet à réparation, à utiliser immédiatement. Échangez-le contre le bouclier, puis descendez les dernières tourelles. Attaquez-vous à la caserne, et, une fois celle-ci détruite, repliez-vous vers la boutique pour purger l'île des derniers gardes.

RACINES DU MAL Voici la base ennemie, d'où jaillissent de temps à autre des gardes ; un bon petit sort Tornade, et on n'en parle plus !

CHAPITRE 5 - LA BATAILLE

1 - Le chargeur

Vous devez vous débarrasser de cet encombrant animal, qui tourne en rond dans la clairière et charge tout ce qui bouge. Attirez son attention, puis prenez le canon Millenium ; dès qu'il ouvre la gueule, tirez. Attention, si vous attendez trop, vous serez pris dans l'aire d'effet du canon.

2 - Enfin un peu d'action !

C'est la première mission centrée sur l'édification d'une base. Bien que ce ne soit pas clairement expliqué, vous devez construire tous les éléments de votre base (boutique smartie de niveau 1, puis Smart'fouille, quartier général, murs en bois, puis murs en pierre, etc.) pour obtenir dans la Smart'fouille la bombe à pouf qui détruira la base adverse.

Pour commencer la construction de votre base, vous aurez besoin de Smarties, à nourrir avec des Vimps (notez que vous avez déjà vingt morceaux d'office). Vous trouverez des Smarties dans un petit village sur la gauche, défendu par des lacéreurs, ou vers le nord, entre votre base et celle de l'ennemi. Servez-vous de vos coéquipiers pour ramener le plus de Smarties possible, puis laissez vos Marines dans la base pour la protéger d'une attaque imminente. Quand les gardes arrivent dans votre base, ils essayent d'y détruire les bâtiments, mais aussi d'enlever Borjoyzee. S'ils parviennent à le ramener à leur base, la partie est perdue. Cependant, même si vous perdez, les bâtiments que vous avez déjà construits restent sur place. Vous devrez par contre retourner chercher les Smarties.

Dès que vous en avez cinq ou six, concentrez-vous sur la construction de votre base. Quand la boutique est prête, prenez des mini-tourelles et placez-les à l'un des quatre points d'entrée, au moins par groupe de deux. Ordonnez dès que possible la construction de murs pour bloquer les points d'accès non défendus. Prenez ensuite vos

■ THE RACE Voici une des portes par lesquelles vous devez passer ; les lanternes vertes indiquent que vous êtes sur le bon chemin.

Meccas et allez détruire la dernière caserne (avec le pistolet de réparation en poche). Vous verrez que les derniers gardes sortent de la forteresse pour l'instant indestructible.

Revenez à votre base et continuez la construction des bâtiments. Le Cuitôdrome prêt, entrez-y et prenez un Smartie pour construire l'immeuble de votre choix (touche « Activer objet Cuitôdrome »). Attention, car les gardes lancent des attaques avec jet-pack pour bombarder votre base. Ordonnez à vos Meccas de s'occuper d'eux. La bombe à pouf disponible, prenez-la et allez la poser près de la citadelle.

2e PARTIE : DELPHI

CHAPITRE 1

Delphi possède des sorts d'une portée limitée, mais très puissants. Ralenti, réduction ou traqueurs doivent être utilisés avant les sorts offensifs comme Mur de flammes, Grêle et Grenade à fragmentation. Téléportation et Brume ne servent qu'à se déplacer.

1 - Yan, le samouraï smartie

Oubliez l'arc de base, lent et qui inflige peu de dommages. À longue portée, utilisez plutôt les flèches infernales pour abattre vos adversaires. Au corps à corps, le sabre peut trancher en deux un adversaire en un coup. Bien que ce soit risqué contre des groupes d'ennemis, Delphi peut faire des ravages, puis piquer une tête dans l'eau et se régénérer.

Au début de la mission, avancez vers le portail avec la lumière rouge, puis commencez à tailler dans le vif ! Approchez-vous du Smartie pour le placer dans une bulle. Retournez ensuite vers le grand maître pour terminer ce court niveau d'entraînement.

Vous êtes toujours vulnérable lorsque vous consultez la carte ou que vous êtes dans une boutique.

■ À LA LOYALE Essayez de dépasser vos concurrents plutôt que de leur tirer dessus, non par esprit sportif, mais parce que c'est bien plus pratique.

2 - Ça bulle !

Comme dans la mission précédente, passez par le portail avec la lumière rouge. Il y a des snipers dans des tours de garde contre lesquels les flèches infernales font merveille. Comme dans la campagne précédente, les casernes doivent être détruites avant les gardes eux-mêmes. Votre objectif principal est le Smartie, alors ne vous acharnez pas sur les gardes. Servez-vous de la carte pour retourner voir Yan.

3 - Le pouvoir du turbo !

Entrez dans la boutique pour récupérer des sorts. Le bouton droit est maintenant dévolu au turbo, similaire au jet-pack de Baz. Si vous consultez la carte pour voir où se trouve votre objectif (ce qui est fortement recommandé), vous verrez d'autres points verts entre Yan et vous. Il s'agit de méchantes Marines, dotées des mêmes pouvoirs que vous avec quelques autres inédits (Ralenti, Mur de flammes). N'engagez qu'une Marine à la fois, en commençant par une flèche dans la tête. Une fois en mouvement, elles sont difficiles à atteindre, mais vous pouvez toujours lancer des sorts, ou utiliser le turbo pour les attaquer au corps à corps. Si l'une d'elles est trop coriace, plongez dans l'eau et faites le tour des îles environnantes ; avec un peu de chance, vous pourrez lui décocher une flèche pendant qu'elle est bêtement immobile.

Quand elles seront toutes mortes, passez à la désormais classique attaque de caserne avec élimination des gardes survivants. Vous pourrez ensuite retrouver votre maître, qui vous donnera un nouveau pouvoir bien utile (et bien bourrin) : le Mur de feu.

4 - Mantra de samouraï...

Il vous faudra faire face à deux autres Marines : la méthode la plus rapide est de les poursuivre avec le turbo, puis de leur infliger quelques bons coups de sabre. Ensuite, ne vous approchez pas trop de la maison de Yan et préparez vos sorts ; balancez trois boules de feu au centre de l'attroupement des gardes, puis lancez le sort de fragmentation. Ensuite, selon votre humeur, achevez les derniers gardes à coups de flèches infernales ou de sabre.

■ ÉDIFICE FONDATEUR Réparez vite le convertisseur, car il est indispensable pour nourrir vos Smarties.

CHAPITRE 2 - LEÇON DE REAPER-SKI

1 - Massacre à la caserne

Vous devez construire une base qui vous procurera le sort de

350 SOLUTIONS PAR FAX !

3617 TIPS

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas de courrier, il sera posté le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant 14h.

0836688477
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477-TIPS)

3615 TIPS
Astuces/solutions par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. PC et Consoles.

BOUTIQUE PORTABLE
Une mini-boutique smartie, placée au bon endroit, peut vous épargner de nombreux allers-retours.

tornade pour détruire la base adverse. Vos Smarties, que vous devez aller chercher, sont par contre beaucoup moins terre à terre, et il leur faut une nourriture plus spirituelle, comme les âmes des Vimps ou de vos ennemis.
Ceci est d'ailleurs plutôt un avantage, puisqu'en défendant vos bases, vous récupérez des âmes à déposer dans le convertisseur (la jauge au milieu de la barre des sorts est un compteur d'âmes).
Dès le début, allez tout droit en passant par-dessus les fondations de votre base pour trouver quelques Smarties. Si vous en voulez d'autres, vous en trouverez sur la gauche de la base. Commencez par construire la boutique de niveau 1, puis de niveau 2 (le magimarché), le bouclier, et enfin les champs de force (eux aussi en deux niveaux). Les escouades de gardes et de lacéreurs arrivent en grand nombre, ce qui vous fournira de quoi nourrir le convertisseur. Préparez le terrain en plaçant des mines, puis accueillez-les avec les sorts de Mur de flammes et des Flèches infernales. Gardez toujours quelques sorts de téléportation pour retourner à votre base si elle est attaquée. Quand le sort de Tornade sera disponible, ne construisez pas d'autre bâtiment et allez rendre visite à la base adverse pour finir cette mission.

La bombe à pouf est indispensable pour détruire les citadelles mais elle s'avère très difficile à transporter.

2 - Le reaper-ski

Juste derrière la base adverse s'est ouvert un passage étroit et bordé de hautes montagnes.
Si vous passez par le chemin prévu, vous aurez à combattre des tonnes de gardes et de lacéreurs. Il y a heureusement une autre solution. Consultez la carte pour voir que le bout de ce sinueux chemin ramène en fait juste derrière la montagne toute proche. Servez-vous du turbo ou de la téléportation pour arriver en haut de la colline, puis faites un carnage sur les Marines en contrebas. Toucher le jet-ski termine automatiquement la mission.

3 - Évasion en reaper-ski !

C'est la première d'une série de missions où vous pilotez un jet-ski. Ce dernier a une certaine inertie, ce qui vous oblige à anticiper les virages. Il peut rouler sur le sol un court moment. Vous devez suivre le seul chemin possible pour vous enfuir, en déclenchant la nitro pour briser les murs de glace qui se dressent sur votre route. Il est inutile de ramasser les bonus autres que les turbos, puisqu'il s'agit d'armes dont vous n'avez pas vraiment besoin. Vous allez trop vite pour viser ou être visé efficacement. Pour briser le dernier mur de glace, déclenchez un turbo en vous mettant en face du tremplin.

CHAPITRE 3 - COURSE DE JET-SKI

1 - Tour de chauffe

Snipez d'abord le garde près de la boutique, puis nagez vers la tourelle pour la détruire à son tour. Faites un petit tour par la boutique, histoire d'avoir à portée de main le Sort de flammes et l'Arc Plusplus. Pour les groupes de gardes importants, lancez d'abord un sort de Ralenti, puis balancez des murs de flammes et décochez les flèches multiples et à tête chercheuse de votre nouvel arc. N'hésitez pas à plonger dans l'eau pour retourner à la boutique.

2 - Les courses de jet-ski

Les trois niveaux suivants sont des courses. Elles se déroulent en cinq tours avec des portails disséminés un peu partout,

L'ANNÉE 2001 S'ANNONCE FRUCTUEUSE...;-)

C:/POUR 2001 GEN4 PC T'OFFRE UN RANGE CD !!!

Offre valable pour tout abonnement d'un an à GEN4 PC soit 28 F le numéro au lieu de 35 F en kiosque

REMPLISSEZ VITE CE COUPON

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je m'abonne à GEN4 PC pour 1 an (12 numéros), avec en plus le range CD [RCD], qui me parviendra séparément au prix exceptionnel de 339 F (Prix étranger et DOM -TOM : 479 F).

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

Adresse de réception du magazine

Nom : **Prénom :**
Adresse :
Code Postal : |_|_|_|_|_| **Ville :**
Pays : **Tél :**
E-mail :

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Computec Media France

❒ Carte bancaire numéro : |_|_|_| |_|_|_| |_|_|_| |_|_|_| expire fin : .../...

Date et signature (obligatoire) :

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Gen4 PC CD-Rom
Service abonnement
BP6
59718 Lille Cedex 9
Tél. 0 825 000 332 (0,99F/mn)

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine.

Offre valable jusqu'au 31 mars 2001.

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi informatique et Libertés du 06/01/78).

B143A

par lesquels vous devez passer. Vous pouvez rater deux portes, mais, à la troisième, vous perdez automatiquement. Des armes peuvent être ramassées, mais concentrez-vous plutôt sur les turbos. Elle vous aidera beaucoup plus à gagner les courses, car vous ne perdrez pas de temps à essayer de viser vos ennemis (qui ne seront presque jamais devant vous).

Pensez aussi à prévoir votre trajectoire : déclenchez par exemple le turbo dans un virage mal négocié pour repartir dans la bonne direction. Sinon, utilisez de préférence le turbo dans les lignes droites. Cherchez aussi le chemin le plus court en passant par-dessus des portions de sol. Ainsi, lors de la première course, prenez les embranchements à droite pour avoir les turbos, puis passez au milieu (sur le sol en forme de demi-lune) pour en avoir un autre.

À chaque course, vous devrez vaincre plus d'ennemis et des tracés toujours plus sinueux, mais, si vous vous en tenez au turbo et si vous optimisez votre parcours, vous ne pourrez pas perdre.

■ **COUPE-FAIM** Comme la destruction d'immeubles est une activité fatigante, Vous pouvez très logiquement avoir un coup de pompe. Grignotez des ennemis pour vous redonner du courage. Un garde, et ça repart !

CHAPITRE 4 - L'ATTAQUE DE LA FLOTTE

1 - La flotte de Sappho

Allez chercher des Smarties dans le village plus au nord. Après avoir pris un Smartie, continuez sur votre lancée pour découvrir un troupeau de Vimps. Il vous faut de quatre à six Smarties pour que la construction de votre base avance vite, nourri par les âmes des ennemis qui vous attaquent. Si vous manquez d'âmes, avancez dans les plaines pour intercepter les groupes de soldats. Vous pouvez même commencer à détruire les tourelles antiaériennes.

Continuez à défendre votre base en collectant les âmes des ennemis, jusqu'à ce que le Cuitôdrome soit disponible, ainsi que le sort Tornade dans le magimarché. Prenez ce sort et un Smartie avec une mini-boutique et allez à la base adverse. Tout près de la base, vous verrez trois navires de la flotte. Posez la mini-boutique, puis déclenchez une tornade sur l'édifice ennemi. Les navires peuvent être attaqués normalement. Refaites le plein de sorts et de munitions dans la boutique si besoin est. La destruction des navires termine la mission.

■ **LE PRÉDATEUR** Kabuto s'apprête à fondre sur une petite caserne, entourée de tourelles et de gardes armés de lance-missiles. On va retrouver un gros corps en morceaux dans peu de temps...

CHAPITRE 5 - LA REINE SAPPHO

1 - Le championnat de reaper-ski !

Il y a un peu plus d'ennemis et le parcours est plus long dans cette course. Vous allez trop vite pour que les gardes sur le bord du parcours représentent un quelconque danger. Faites par contre attention à ne pas heurter vos concurrents, car vous perdriez un temps précieux.

2 - Le palais de Sappho

Dans ce niveau, le relatif manque de Smarties, ainsi que la proximité de la base ennemie, peuvent vous poser problème. Au départ de la mission, vous devriez voir un portail sur une petite colline, au loin derrière votre base. En arrière-plan par rapport à celui-ci se trouve la base ennemie ; sur la gauche du portail, en contrebas, un village avec deux Smarties ; sur la droite, un troupeau de Vimps pas très éloigné de votre base. Enfin, si vous regardez sur la haute montagne à droite du portail, vous devriez voir un petit bâtiment. Allez sur la colline du portail, puis utilisez le turbo pour atteindre cet endroit où vivent deux Smarties supplémentaires. Ces quatre Smarties rapatriés,

SUPER ATHLÈTE Non dénués de grâce, les sauts de Kabuto lui permettent aussi de rattraper les rayas non coopératifs.

restez dans les environs de la base et construisez vite des bâtiments, car les vagues successives de gardes et de lacéreurs peuvent réduire en miettes votre embryon de base. Dès qu'un bâtiment est terminé, rendez-vous sur le socle de commandement pour lancer la construction d'un nouveau bâtiment. Vous ne pourrez passer à l'offensive qu'une fois que le Cultôdrome aura été construit. Une fois la tâche achevée, prenez avec vous un Smartie porteur d'une mini-boutique, ainsi que le sort de Tornade dans le magimarché. Posez la boutique à mi-chemin, puis allez déclencher la tornade sur le palais de Sappho, pour déloger la mégère et passer au combat final.

3 - À la poursuite de Sappho

Avancez du point de départ vers le grand volcan. Utilisez le turbo pour vous approcher du bord. Si vous avez réussi l'exploit de vous perdre dans ce niveau de transition, consultez la carte pour localiser Sappho.

4 - Rendez-vous au volcan

Delphi a un gros avantage : elle peut se régénérer dans le lac au milieu du volcan. Les sorts favoris de Sappho sont Mur de flammes, Turbo, Ralenti et Réduction. Contrairement aux autres Marines, il ne faut pas chercher le corps à corps contre elle, puisque, si vous tentez de l'approcher, elle se déplacera sans cesse, ce qui la rend difficile à toucher.

Restez à distance et tirez à l'arc électrique tant qu'elle est immobile. Quand elle vole, prenez l'Arc Plusplus, qui pourra la blesser même en mouvement. Quand vous en avez la possibilité, lancez un ou deux sorts, et n'oubliez pas de rester vous aussi en mouvement pour que Sappho ait du mal à vous atteindre.

3e PARTIE : KABUTO

CHAPITRE 1 - LA NAISSANCE D'UN GÉANT

1 - L'attaque des Smarties

Acclimatez-vous dès le début au maniement de ce gros balourd ; vous pouvez sprinter pour un certain laps de temps, mais aussi sauter pour passer par-dessus un trou ou rattraper un ennemi. Bien sûr, il est moins maniable que Baz ou Delphi. Il est incapable de grimper sur des montagnes trop grandes et ne peut pas non plus plonger dans l'eau. Par contre, vous pouvez reprendre de l'énergie en attrapant les ennemis (bouton droit) et en les mangeant (bouton gauche), joignant ainsi l'utile à l'agréable. Vous pouvez aussi empoigner un ennemi, puis le jeter sur un autre adversaire (ou un bâtiment) pour qu'ils subissent tous deux des dommages.

Comme d'habitude, commencez par regarder la carte pour localiser vos objectifs : il s'agit de méchants Smarties qui doivent être mangés pour entamer votre croissance. Quand ils vous voient, ils tentent de se cacher dans des bâtiments que vous devrez alors détruire pour pouvoir les attraper. Mangez tout de suite le Smartie le plus proche, puis allez à gauche pour dévorer un autre Smartie, parti se cacher dans une des baraques. Avant cela, détruisez la caserne, puis croquez les gardes restants pour récupérer de l'énergie.

Comme vous ne pouvez pas grimper sur des flancs de montagne à pic, vous devrez trouver un chemin qui mène au sommet, là où se trouvent les croustillants Smarties. En ce qui concerne les ennemis, vous pouvez tuer les lacéreurs moyens d'un coup. Par contre, les gros lacéreurs et les gardes nécessitent plusieurs attaques, alors mieux vaut les empoigner et les dévorer, ce qui vous fait en plus regagner de l'énergie. Le mieux est de nettoyer le secteur de tous les ennemis avant de détruire les bâtiments pour avaler les Smarties. S'ils restent des ennemis, placez-vous de manière à ce que leurs tirs touchent le bâtiment que vous êtes en train d'attaquer, ce qui vous protège et vous fait gagner du temps. Les snipers doivent aussi être traités rapidement, car ils peuvent vous infliger plus de dommages que les autres gardes. Détruisez d'abord la tourelle pour pouvoir leur mettre la main dessus. Les deux derniers Smarties se trouvent à droite dans les montagnes. Grimpez sur les parties les moins escarpées (en vert) en sprintant et en sautant pour atteindre leur village. Dès que la transformation a eu lieu, allez briser le barrage en haut de la carte pour trouver de nouveaux terrains de jeu.

Delphi est le seul personnage à ne pas avoir d'alliés, mais elle compense avec une multitude de sorts.

2 - Par ici la sortie

Comme dans le niveau précédent, les Smarties sont représentés par des points verts sur la carte. Vous serez constamment dérangé par des gardes, alors

ESCALADE Kabuto ne grimpe que sur les parties vertes des parois comme celles-ci. L'Empire State Building, ce n'est pas encore pour lui.

■ LOUPE RÉFLÉCHISSANTE Ce cristal, merveille de la nature d'une incroyable complexité, va dans un instant être réduit en miettes par Kabuto. Ah, elle est belle, la nature !

mangez-en quelques-un de temps en temps. En ce qui concerne les méchantes Marines, approchez-vous d'elles en sprintant et en esquivant leurs attaques, bondissez, attrapez-les et... Crunch ! Passez sur la gauche de la carte pour faire une bonne récolte de Smarties, et n'allez pas dans le défilé où se trouve le portail à défoncer avant d'avoir atteint la nouvelle évolution, car vous seriez submergé par le nombre d'ennemis. Votre nouvelle taille vous permettra d'ailleurs de projeter les ennemis avec plus de force. Vous aurez par contre besoin de plus de nourriture, alors faites attention avec vos grands pieds. Un garde écrabouillé, ça ne nourrit pas son Kabuto.

CHAPITRE 2 - ADOLESCENCE

1 - Un grand petit monstre

Dans ce niveau, les tourelles, les snipers et les gardes avec lance-missiles sont tellement nombreux qu'ils sont tout à fait capables de vous tuer. Allez tout de suite détruire la tourelle en haut de la montagne sur la gauche. De là, vous pourrez voir qu'il y a d'autres tourelles sur des îles. Elles sont hors de portée de vos grosses mains griffues, vous devrez donc faire vite quand vous serez dans leur champ de tir ; attaquez et détruisez la caserne, puis reculez hors de leur portée et mangez les gardes qui vous ont poursuivi jusque-là. Passez ensuite par le chemin à droite pour progresser.

L'eau est une source inépuisable de vie, alors n'hésitez pas à en profiter dès que possible.

Détruisez la caserne, puis repliez-vous. N'ignorez pas les Vimps cette fois, car ils peuvent vous servir de nourriture ou de projectiles. Les tourelles sont trop loin, mais les snipers et les types portant des bazookas sont à éliminer en priorité. Foncez ensuite pour terminer le niveau, en vous débarrassant des gêneurs.

2 - Instinct maternel

Commencez par manger les deux Smarties et les méchantes Marines. Rabattez-vous derrière les collines pour pondre vos œufs, puis, pendant qu'ils éclosent, allez détruire les quatre tourelles. Ordonnez aux petits d'aller manger les Vimps en maintenant le bouton du mode Progéniture, en sélectionnant un petit avec le bouton gauche, puis relâchez le bouton sur la cible (un Vimp, si vous avez bien suivi). Répartissez les animaux de manière à ce que les deux petits atteignent leur taille maximale. Rappelez-les (touche 2 par défaut) pour passer à la clairière suivante. Ordonnez-leur de manger des gardes avec lance-missiles pendant que vous vous consacrez à la destruction des casernes. Vous pouvez aussi foncer vers le portail pour terminer rapidement le niveau.

■ CHEMIN BRÛLANT Passez par cette coulée pour atteindre le sommet du volcan. Vous pourrez y récupérer un rocher.

CHAPITRE 3 - DESTRUCTION (1re PARTIE)

1 - Les canyons de Kabuto

Vous pouvez maintenant réaliser des attaques d'adrénaline en maintenant le bouton correspondant, puis en appuyant sur le bouton gauche ou droit de la souris. Quand la jauge devient rouge, vous détruirez l'édifice visé d'un seul coup, ainsi que tous les ennemis environnants.

Suivez la paroi de gauche (celle avec un mur indestructible pour l'instant) en détruisant les casernes de gardes et de lacéreurs qui sont sur votre chemin. S'ils vous résistent trop, cherchez dans la paroi de gauche le passage indiqué par un petit portail pour débouler dans un village smartie sans défense. Suivez toujours le mur de gauche pour trouver une gorge menant à un mur rouge, dont la destruction avec une attaque d'adrénaline terminera le niveau.

2 - Volcan Kabuto

Vous verrez deux autres murs destructibles : celui de gauche mène à un village Smartie, pratique si vous avez une petite faim, tandis que le mur de droite mène directement à la suite du niveau. La plaine est remplie d'ennemis qu'il faut croquer dans l'ordre suivant : d'abord les méchantes Marines, les gardes avec lance-missiles, les types en jet-pack et les Marines standard. Servez-vous des petits pour manger les ennemis les plus dangereux sans prendre de risque. Avancez ensuite jusqu'au volcan en passant par la coulée de lave, puis tapez une fois dessus pour provoquer une éruption et récupérer une pierre. Jetez-la ensuite sur la citadelle en visant un peu en hauteur, puisque le rocher a une trajectoire en cloche.

3 - Un chemin brûlant

Avancez vers la citadelle détruite en sautant par-dessus le trou. Arrivé aux ruines de la citadelle, ordonnez à vos petits de manger deux des Marines tandis que vous vous occupez de la troisième. Le passage suivant est assez étroit, avec des gardes avec lance-missiles sur des petites plates-formes qui bordent le chemin. Occupez-vous d'eux en faisant bien attention à ne

pas tomber. Continuez sur le chemin jusqu'à arriver à un lieu circulaire avec le cristal au milieu. Frappez une fois dessus, puis prenez un morceau sur le sol. Repérez ensuite le point vert sur la carte : c'est la porte devant laquelle vous êtes déjà passé, que vous devez détruire avec le cristal. Pour ce faire, mettez-vous sur la plate-forme d'en face et maintenez la touche du cristal en appuyant sur le bouton gauche.

4 - Portail 1

Dans cette mission, vous devez parvenir à détruire une série de casernes pour atteindre un portail. Vous pouvez tout détruire, ou vous précipiter jusqu'à la porte pour passer rapidement le niveau. Kabuto est très résistant, vous pouvez donc subir les tirs de nombreux ennemis pendant quelques minutes sans succomber.

■ **PLUIE DE MISSILES** Kabuto est un énorme géant d'une résistance à toute épreuve, mais mieux vaut tout de même éviter les pluies de missiles, quand ils vous sont destinés.

CHAPITRE 4 - DESTRUCTION (2e PARTIE)

1 - La loupe

Dans le premier passage sur la gauche, vous trouverez un village Smartie. Le second passage mène à la suite du niveau. Vous y verrez une île avec quatre gardes armés de lance-missiles, ainsi qu'une tour avec deux gardes. Avancez ensuite vers le volcan, puis prenez à gauche et arrachez un morceau de cristal. Revenez dans la grande plaine de départ et suivez le cours d'eau pour prendre le passage dans le mur de droite. Détruisez la porte qui se dresse devant vous, puis vous aurez à éliminer une pléthore d'ennemis avant de pouvoir utiliser le cristal sur le portail suivant.

2 - La base des Marines

Restez là où vous êtes et attirez les gardes sur le plateau que vous occupez. En même temps, lancez vos petits à la chasse aux Marines et aux gardes avec lance-missiles. Mangez suffisamment de gardes pour rester en forme, puis attrapez les autres pour les jeter sur les casernes. Une fois que tous les bâtiments sont détruits, descendez en personne pour finir le travail.

3 - Portail 2

Dans ce niveau, l'opposition est bien moins dangereuse. Vous pouvez détruire les casernes pour progresser lentement, ou sprinter pour atteindre le portail en haut de la chaîne de montagnes.

CHAPITRE 5 - CITIZEN KABUTO

1 - Citizen Kabuto

Précipitez-vous pour piétiner les premières Marines, puis dévorez les autres. N'essayez pas de les jeter les unes sur les autres, car elles se rétabliraient. Sortez en sprintant et en sautant des sphères de ralenti, et, si vous êtes réduit, mangez la Marine qui vous a lancé le sort pour retrouver votre taille. Détruisez les casernes, puis attaquez-vous aux murs. Suivez ensuite la paroi sur la gauche, puis emparez-vous du cristal et tournez-vous vers le centre de la plaine. Prenez le passage qui monte dans la montagne près de la mer.

2 - Les égoûts de Kabuto

C'est dans ce niveau que les troupes aéroportées vont attaquer en groupes compacts en faisant beaucoup de dommages. Il est très difficile de les frapper ou de les attraper, alors utilisez une attaque d'adrénaline pour tous les réduire instantanément en bouillie.

3 - Vers le grand combat

Vous arrivez dans une salle où se trouve une demi-douzaine de Marines. Vous savez maintenant comment les combattre, elles ne devraient donc pas vous poser trop de problèmes. Défendez-vous des attaques aériennes avec vos poussées d'adrénaline, puis détruisez les malheureuses casernes sur votre route. Faites voler le dernier portail en éclats pour enfin affronter Kabuto.

4 - Vainquez Kabuto !

Donnez-lui un coup. Kabuto s'écroule immédiatement.

Mangez vite les Marines avec Kabuto, car ce sont vos pires ennemis.

Vous avez bien mérité de voir le générique de fin, non ?

5 - Non... Vainquez Kabuto !

Allez vous placer près de la porte par laquelle Delphi était arrivée. Mettez-vous dans un coin et tirez sur le point faible de Kabuto, celui-ci ayant du mal à vous atteindre. Vous perdrez de l'énergie, mais si vous utilisez bien votre seringue et que vous ne ratez pas son point faible à 30 centimètres de distance, vous êtes sûr de l'emporter. Prenez la fuite lorsque Kabuto cherche à vous attraper, puis reprenez cette tactique. Il ne fera pas long feu et vous aurez alors droit à la vraie séquence de fin. S'il y met de la mauvaise volonté, allez vous cacher dans les bunkers du sol pour lui tirer dessus sans trop de risques. ■

- Gary Laporte

■ **MUR DE LAVE** Voici le genre de paroi de lave solidifiée que Kabuto peut briser avec une attaque d'adrénaline.

Bloody Alice

American McGee's Alice | Aidez la malheureuse Alice à vaincre ses délires.

■ ALICE L'ATHLÈTE Notre frêle petite héroïne doit parfois savoir imiter Tarzan pour se sortir de toutes les situations. Tout est possible, au pays des cauchemars...

Au Pays des Merveilles, il ne fait pas bon se promener, surtout quand on est une petite jeune fille en jupette – même avec un grand couteau. Alors pour survivre, écoutez bien les conseils de grand-maman Gen4.

LA DÉMENCE

Allez tout droit, puis à droite pour parler à l'esclave. Ensuite, tournez à gauche et sautez dans le courant d'air chaud qui vous portera. Prenez le virage à droite et avancez vers la lueur verte, votre premier « jouet » : un couteau de boucher. Allez jusqu'au bout du passage et grimpez sur la gauche. Prenez ensuite à droite derrière l'esclave, puis restez sur la gauche. Sautez vers le rebord de gauche, juste après le rocher, pour poursuivre votre route. Montez jusqu'à l'esclave, puis allez sur la première plate-forme sur la gauche et sautez vers l'entrée de la mine sur votre droite.

LE TOHU-BOHU

Avancez, sautez sur la corde à votre droite, déplacez-vous de manière à être assez haut, puis balancez-vous vers la corde suivante. Sautez ensuite sur la plate-forme à droite. Avancez vers le vieil homme, puis allez tout droit, tournez à gauche et continuez tout droit en passant sous le panneau. Un peu plus loin, vous trouverez les cartes à lancer qui constitueront votre seconde arme. Grimpez l'escalier à votre droite et passez par le portail. Prenez ensuite la porte en face.

LA FORTERESSE DES PORTES (1re PARTIE)

Faites demi-tour pour aller à gauche. Revenez à votre position d'origine (sur le flanc gauche du château) pour passer par une brèche dans le mur juste avant la gigantesque racine. Montez à droite en vous servant des blocs de granit, puis, arrivé tout en haut, tuez les deux cartes rouges et allez prendre d'autres cartes dans la tour la plus éloignée. Retournez au niveau du sol à l'intérieur des remparts, puis passez par le portail qui se trouve dans le rempart en face du château. Traversez la pièce qui se scinde en deux et passez par l'escalier. Franchissez ensuite la passerelle brinquebalante. Avancez, puis prenez à droite. Allez à la dernière alcôve sur la droite pour prendre un bonus. Dans la pièce principale à gauche, sautez sur le socle central pour le bonus de rage. Passez par le portail en face de l'autel et ouvrez les portes en bois. Vous devez passer sur quatre morceaux de dalles qui s'imbriquent les uns dans les autres pour atteindre le portail d'en face. Attendez que les morceaux forment un carré là où vous vous tenez, puis sautez sur les deux pièces suivantes avant que celles sur lesquelles vous vous tenez ne disparaissent. Pour le dernier saut, attendez que les pièces forment un carré devant le portail. Prenez l'escalier en spirale à gauche pour arriver face à trois leviers, à déclencher dans cet ordre : celui de droite, celui de gauche puis celui du milieu. Remontez : des pièces apparaissent au fur et à mesure de votre avancée. Avancez ensuite vers le portail. Vous arrivez face à de nombreuses plates-formes mobiles. Sautez de l'une à l'autre lorsque celle sur laquelle vous êtes est au sommet de sa trajectoire. À la fin, sautez pour vous accrocher à la plate-forme du portail. Si vous n'êtes pas en grande forme, allez chercher le bonus dans la pièce non loin.
La porte du milieu vous mènera à la forteresse.

LA FORTERESSE DES PORTES (2e PARTIE)

Vous réapparaissez en haut des remparts. Allez vers la fenêtre où les Boojums sont apparus (sur la gauche de la bâtisse) et sautez à l'intérieur.

À L'ÉKOL

Sur la gauche se trouve un nouveau jouet. Pour l'atteindre, sautez sur le haut de la cheminée pour prendre le maillet. Prenez ensuite la porte à gauche de la cheminée. Après la cinématique, utilisez le maillet sur les deux cartes rouges. Retournez dans la pièce précédente et montez les escaliers pour prendre la

■ CARTES ATTACK L'attaque spéciale du jeu de cartes est dévastatrice, mais consomme beaucoup de volonté. Attention, la folie vous guette...

RESTONS CALME Bien que la dalle où est Alice soit sur le point de disparaître, attendez patiemment que d'autres dalles apparaissent devant vous.

porte à droite. Restez à distance des gardes et tirez-leur dessus. À l'intersection des étages, prenez à gauche. Approchez-vous du grand livre dans l'alcôve, qui va former une plate-forme à l'étage supérieur. Revenez dans le couloir principal et prenez l'ascenseur à droite. Touchez le livre directement sur la gauche. Montez sur la bibliothèque renversée sur la gauche, allez encore à gauche. Dans la partie droite de la pièce se trouve un livre. Prenez l'ascenseur dans le fond de la pièce derrière le bouquin. Il y a un autre livre directement devant l'ascenseur. À l'étage supérieur, servez-vous des livres pour atteindre le gros livre du fond. Ensuite, servez-vous des livres pour revenir au niveau du sol.

L'ÉKOL EST FINIE

Prenez la porte sur la gauche sans passer par l'escalier, puis sautez sur la plate-forme de gauche avec le dé diabolique. Avant de le prendre, mettez-vous dos au mur pour ne pas tomber lorsque les Boojums attaquent. Revenez dans la pièce principale, où vous attendent une masse d'ennemis. Prenez la porte à droite (sous le panneau « 1st grayd »). Prenez ensuite la porte de droite ou de gauche. Prenez l'escalier et l'essence sur la gauche, puis actionnez le levier sur la droite (ce qui met les gradins en position). Montez dessus et sautez sur la partie basse du toit sur la droite. Allez parler au vieillard sans prendre la rage, puis prenez celle-ci lorsque les Boojums attaquent. Retournez dans la salle principale et grimpez les escaliers pour passer par la seule porte non barricadée. Prenez ensuite la porte avec le panneau « 2nd Grayd » et sauvez le vieillard. Prenez la potion dans l'armoire face à la porte par laquelle vous êtes entré. Sortez du labo et prenez la première porte sur la droite. Prenez à nouveau la porte sur la droite (attention aux cartes). Prenez le maillet dans un coin si vous ne l'avez pas déjà, puis franchissez la porte à double battant. Approchez-vous des fleurs pour récupérer une des plantes, puis retournez dans le couloir et passez par l'une des portes adjacentes pour retourner au labo. Prenez les objets que le vieil homme vous laisse, puis passez le portail sur la gauche.

À L'ÉKOL

Tuez les deux cartes noires, puis montez l'escalier, allez à droite dans la bibliothèque et prenez l'ascenseur pivotant à gauche, puis passez par l'étagère renversée de gauche. Franchissez la porte avec le panneau « Observatory » à côté de l'ascenseur pour en prendre un autre. Allez vers le télescope.

LA MARE DE LARMES

Avancez vers le panneau à gauche, puis sautez là où se tenait le lapin. Suivez le chemin en sautant par-dessus les trous. Quand une fourmi vous lance un rocher, attendez sans bouger que celui-ci passe devant vous. Pour le deuxième rocher, revenez en sautant au rebord précédent. Suivez la rivière jusqu'à la tortue hybride. Après la cinématique, sautez sur une autre feuille pour suivre la tortue. Attendez que la feuille passe sous la racine pour prendre le bonus et bougez pour éviter les bombes. Quand vous tomberez à l'eau, nagez vers la gauche et appuyez sur le bouton de saut pour aller sur la berge. Passez ensuite par les feuilles de nénuphars pour reprendre votre route. Sautez par-dessus les racines ou évitez-les. Quand vous voyez la tortue, sautez à gauche (si vous ratez le bord, accrochez-vous à la liane). Suivez la tortue, puis prenez la feuille pour arriver au niveau suivant.

LA CACHETTE CREUSE

Suivez le côté droit de la rivière. Vous pouvez retourner en arrière prendre deux bonus si vous avez perdu beaucoup de vie. Sautez ensuite sur les feuilles de nénuphars jusqu'à la racine. Sortez vite de l'eau si vous y tombez, car vous risquez d'être gobé par un poisson géant. Montez sur la feuille près d'une autre racine. Évitez les racines, puis tuez le champignon près de la méta-essence. Sautez ensuite sur la feuille. Passez quelques nénuphars pour atteindre la maison.

JUSTE DU DESSERT

Prenez la bombe ressort et gardez en permanence la table entre l'ogresse et vous. Posez la bombe là où vous vous tenez pour qu'elle explose quand la duchesse essaye de vous atteindre. Calculez bien votre coup pour ne pas vous faire sauter vous-même.

CHEAT CODES

Oni

Pour ces cheats vous devez avoir un editeur hexadecimal et modifier le fichier « persist.dat » dans le repertoire du jeu. Faites d abord une sauvegarde de ce fichier, puis allez à l'offset hexadécimal 0x44, ou x est un chiffre, et remplacez-le par 7. Sauvegardez, puis lancez le jeu. Pendant la partie, appuyez sur F1 et entrez les codes suivants (entrez-les à nouveau pour annuler le cheat)

shapeshifter Autre personnage (F8)
liveforever Invincibilite
touchofdeath Tuer tous les ennemis en un coup
canttouchthis Intouchable
fatloot Vie et munitions
winlevel Finir le niveau
loselevel Échec de la mission
bighead Grosse tête
minime Mode Mini
superammo Munitions plus puissantes
reservoirdogs Mode Last Man Standing
roughjustice Mode Gatling Guns

LIVRES MIGRATEURS Touchez ces livres dans la bibliothèque pour qu'ils forment une passerelle que vous pourrez ensuite emprunter.

LE TERRITOIRE UNIFORME

Suivez la tortue en respirant dans ses bulles et en évitant les stalactites. Ne la perdez jamais de vue, où vous mourrez asphyxié. Ne cédez pas à la tentation d'aller prendre la vie dans les clams. Attention aussi aux courants qui vous jettent contre les pics du plafond. Prenez des raccourcis par rapport à la tortue.

LA TERRE FERME

Suivez le chemin à gauche. Traversez la mare en faisant attention aux ennemis. Passez par les deux nénuphars et servez-vous de la corde sur la gauche. Avancez ensuite à droite et servez-vous du champignon luminescent comme d'un trampoline pour atteindre la corde. Allez voir le lapin, puis sautez sur le champignon en contrebas et servez-vous de la corde pour atteindre le nouveau passage. Suivez le chemin de gauche, prenez le bonus sur le champignon et faites demi-tour pour voir le lapin s'entuir. Laissez-vous tomber sur la plate-forme de gauche. Utilisez ensuite le champignon luminescent ou les cordes pour aller là où se tenait la fourmi. Avancez, grimpez à la corde, puis sautez sur le champignon luminescent. Prenez les bonus de vie et de rage. Tournez à gauche à l'intersection après la fourmi. Quand le pont s'écroule, sautez sur les champignons luminescents (sans mettre de direction) pour sortir de cette mauvaise passe. Passez vite la série suivante de champignons et de cordes pour tuer la fourmi-chef tout en haut. Avant de traverser la rivière, tuez tous les ennemis, puis sautez sur les deux rochers et allez vers l'arche pour terminer le niveau.

LE FOSSÉ HERBU

Sautez dans le trou derrière la rose. Utilisez le courant d'air pour arriver à la paroi d'en face. Allez à droite au croisement et marchez jusqu'au milieu du pont. Ignorez les fourmis et sautez sur le champignon luminescent vers la gauche (avec les cristaux violets). Vous y verrez le chat. Sautez sur le premier rebord et prenez la méta-essence, puis utilisez le courant d'air chaud pour arriver à deux cordes. Abattez les deux bombardiers avant d'utiliser la corde pour traverser. Faites le tour de l'arbre, puis sautez vite dans le trou pour éviter les fourmis-lions.

LES PIERRES QUI ROULENT

Courez sans vous arrêter tout le long du chemin, puis sautez sur le champignon luminescent jusqu'à la plate-forme du milieu pour atteindre un deuxième champignon, ce qui vous ramène dans un tunnel. Passez sur la colonne vertébrale et allez sur la droite de la paroi gelée pour éviter le rocher. Traversez les morceaux de glace en restant près d'un mur pour ne pas tomber.

RÉCEPTION GLACIALE

Le sol est glissant dans presque tout le niveau, alors déplacez-vous de manière à être arrêté par les murs pour ne pas tomber dans un goutfre sans fond. Allez à gauche, puis montez sur le promontoire de droite. Descendez par le chemin qu'a détruit le rocher, puis allez à droite (vers le jouet) et montez sur le rocher de gauche. Prenez la baguette de glace, puis revenez sur le passage et sautez sur la gauche pour pouvoir atteindre un nouveau passage. Quand le rocher vous poursuit, courez toujours tout droit et mettez-vous sur la gauche pour ne pas être écrasé. Après avoir pris le jouet, allez à droite et utilisez les courants d'air chaud pour aller dans la zone remplie de champignons.

LA FLORE FONGIFÉROCE

Tuez les deux champignons du milieu avec une bombe ressort pour pouvoir passer, puis nettoyez la plaine suivante, remplie d'ennemis, en commençant par les plus proches. Plus loin prenez à gauche dans la flaque sous la racine. Prenez le dé en grimpant dans l'alcôve sur la droite. Tenez votre droite jusqu'au bout du chemin. Tuez vite les deux champignons en veillant à ce qu'ils ne vous attrapent pas.

LE SANCTUAIRE DU MILLE-PATTES

Dans cette arène, vous devez combattre un mille-pattes qui vous attaque au corps à corps et crée de petits insectes. Utilisez la baguette de glace sur les petits (et récupérez les bonus). Quand il se prépare à vous attaquer, essayez de geler le point rouge qui apparaît quand il soulève le ventre. Servez-vous ensuite des petits piliers pour atteindre le pilier central.

L'ÉNIGME DU BOMBYX

Tuez les deux diablotins avec la baguette, puis prenez un morceau du bâton de l'œil du bredoulocheux au centre. Passez par la porte qui vient de s'ouvrir, allez à gauche, avancez jusqu'à l'entrée de la caverne. Prenez la méta-essence sur la droite et retournez au début du niveau en gelant un nouveau démon de lave. Prenez la direction qu'indique le panneau « Pale Realm ». Passez entre les pièces d'échec que vous voyez, allez sous la case de la première pièce d'échec pour trouver un petit passage avec l'invisibilité. Revenez et foncez vers le palais en profitant de votre invisibilité temporaire.

REPAS SUR PATTE Pour éviter de finir dans l'assiette de la duchesse, lancez-lui quelques bombes ressort.

CHEAT CODES

Oni

chenille plus de dommages
behemoth Mode Geant
elderrune Vie + temps
moonshadow Phase Cloak
munitionfrenzy Plein de munitions
fistsoflegend Mode Fists of Legend
killmequick Ennemis plus forts
carousel Mode Ralenti
thedayismine Mode Developpeur

Sudden strike

Pendant la partie appuyez sur « Entrée », puis tapez l'un des codes suivants (en respectant la casse) pour activer le code correspondant.
****superman** Invincibilite
****starcraft** 99 etoiles de bombardier
****nofog** Carte visible intégralement
****staticfog** Carte illisible

NATURE HOSTILE
Que ce soient les roses, les champignons ou les insectes, tout le monde veut votre mort.

LE ROYAUME BLAFARD

Approchez le fou sur la gauche, ce qui change Alice en fou. Vous ne pouvez plus vous déplacer qu'en diagonale. Passez en vue de dessous pour voir quelles cases contiennent des pièges et déplacez-vous, évidemment, sur les autres. Continuez jusqu'à ce qu'Alice reprenne sa forme. Montez les escaliers, allez prendre le maillet pour regagner de l'énergie, prenez la porte à double battant à droite de l'arrivée. Prenez l'ascenseur, puis la porte de droite. Évitez le piège à pieux en passant au bon moment et passez la porte à double battant à droite au fond.

Après avoir pris les cartes, empruntez la porte à droite en haut de l'escalier. Utilisez le levier du balcon pour ouvrir la porte derrière la tour. Laissez-vous tomber et allez au fond à gauche pour franchir cette porte. La tour blanche pourra vous aider contre quelques ennemis. Traversez le pont, puis, plus loin, prenez à droite. Prenez ensuite à gauche, puis encore à gauche pour voir le cavalier qui vous métamorphosera. Avancez d'une case, puis de deux cases à droite ou à gauche, ou inversement. Évitez les trous et les pics en vous mettant en vue de dessus. Allez ensuite à droite, puis encore à droite pour franchir une porte. Montez ensuite par l'escalier à gauche, puis prenez la bombe ressort et ouvrez l'unique porte. Si vous voulez, jetez une bombe sur la fissure près des tonneaux pour récupérer un bonus. Actionnez ensuite le levier, sautez dans l'eau et allez dans la direction opposée à celle de la roue. Sortez de l'eau par le rebord de gauche. Passez ensuite par une porte à double battant sur la gauche. Descendre l'escalier termine le niveau.

ROQUE

Sortez par la porte à double battant et allez à droite, montez les escaliers jusqu'à la porte à double-battant derrière laquelle se déroule une bataille. Aidez les blancs sans perdre trop de volonté. Prenez la rampe de gauche, puis la première porte sur votre gauche. Gelez la tour qui tente de vous arrêter. Dans la pièce suivante, prenez la grande porte double en haut des escaliers. Suivez les indications du roi.

Les ennemis peuvent se blesser les uns les autres. Profitez-en pour compenser votre infériorité numérique.

ÉCHEC ET MAT ROUGE

Affrontez les pions rouges au bas de l'escalier. Traversez le pont, puis sautez dans l'eau et cherchez un passage au fond de l'eau avec des bonus. Montez ensuite à la corde et tuez vite le fou et le pion. Prenez alors à gauche dans la tour suivante. Allez dans la pièce d'où venaient les pions et prenez un autre dé diabolique. Continuez par ici jusqu'à un couloir. Prenez la porte à double battant au fond à gauche, sautez dans le trou, traversez le pont-levis qui se referme derrière vous et créez un mur de glace pour vous protéger du roi. Tirez-lui dessus en tournant autour du mur.

LE REFLET

Allez à droite au début et prenez le chemin le plus à gauche pour avoir un bonus, puis l'autre chemin. Jetez les dés pour vous combattre les automates, puis prenez à droite en passant devant des tuyaux et des mécanismes. Prenez encore à droite pour trouver les osselets, puis suivez le tunnel. Prenez à gauche à l'intersection, prenez une nouvelle fois à gauche au carrefour, retournez à la salle aux mécanismes et tuyaux. Envoyez un couteau dans l'horloge du fond et faites le tour pour prendre ce nouveau passage qui pivote, menant à deux autres chemins. Détruisez les horloges dans toutes les chambres, puis montez au deuxième étage quand vous arriverez aux plates-formes mouvantes en passant par la gauche. Faites pivoter la plate-forme de manière à atteindre la plate-forme de droite, puis passez par les chiffres romains pour atteindre la porte la plus en hauteur (ouverte si toutes les horloges sont détruites). Vous serez dans une pièce où les vents et les Boojums risquent de vous faire chuter. Passez d'un anneau à l'autre, pour arriver face à Tweedledume et Tweedledie. Tirez sur eux en priorité (avec les osselets). Ne visez leurs clones que si vous avez besoin d'énergie.

PARACHUTE INCORPORÉ Servez-vous des courants d'air chauds pour qu'Alice s'élève gracieusement dans les airs. Par contre, attention à la chute !

L'HORLOGE DÉMENTE

Prenez la porte sur la droite, tuez l'araignée, allez tirer les leviers à droite et à gauche : le mécanisme crée un nouveau chemin. Prenez la porte de gauche et, sous l'escalier, le bonus de sauterelle. Tirez le levier, puis revenez en arrière et allez à gauche. Allez ensuite tout droit au croisement, puis allez tout au bout à droite et laissez-vous tomber par le trou. Déclenchez le levier sur la droite. Empruntez le portail et suivez le couloir de droite. Passez devant la serrure de gauche, puis prenez la rage dans le couloir suivant en haut à gauche, en sautant sur le mécanisme. Passez par la porte à double battant en face de vous. Après avoir vu le griffon, ressortez et allez à droite pour traverser le pont. Franchissez le portail derrière la porte, puis tuez les quatre araignées sur la table. Sautez grâce aux coussins des chaises dans les tasses et enfoncez le sucre dans le thé. Une fois ceci fait dans les quatre tasses, un portail s'ouvrira. Utilisez ensuite le levier. Il est six heures : l'heure d'affronter le chapelier fou.

Faites toujours très attention où vous mettez les pieds ; les lois de la gravité sont différentes au pays des rêves.

FACE À FACE

Prenez le morceau de bâton, puis tournez autour du chapelier en tirant et en restant juste hors de portée de sa canne. Tuez le chapelier après avoir affronté deux derniers automates.

BRÛLANTE CURIOSITÉ

Après les diablotins, allez à gauche sur les pierres qui émergent de la lave. Montez ensuite dans la montagne. Continuez jusqu'au sommet et avancez jusqu'à un couloir à gauche. Suivez le chemin vers la mare de lave à droite, continuez dans cette direction, allez vers les piliers de gauche et traversez la mare de lave en passant par une série de rochers. Montez sur les rochers éboulés pour sortir de la caverne, continuez sur le chemin de droite, avancez, et prenez à gauche pour voir le château. Passez sur sa droite, grimpez sur le rebord pour arriver à l'entrée.

LA TANIÈRE DU BREDOULOCHEUX

Utilisez une tactique similaire à celle du chapelier, en vous éloignant pour qu'il se mette à sauter au lieu de vous attaquer, tandis que vous le criblez d'osselets. Tuez les petits ennemis pour reprendre de l'énergie.

L'ÉNIGME DU BOMBYX

Allez à droite pour enfoncer dans le mur une brique à la droite de l'homme-œuf. Allez dans le tunnel de droite ; au bout à gauche, vous trouverez le tromblon, une arme à ne pas utiliser à courte portée.
Allez à gauche jusqu'au panneau « Majestic maze » au fond à droite (les cartes lancent des projectiles explosifs). Détruisez le mur d'âmes avec le bâton de l'œil du bredoulocheux.

L'HOMME-ŒUF Ce démon de lave a l'air de très bien supporter la chaleur. Il risque de supporter beaucoup moins bien votre baguette de glace.

LE DÉDALE MAJESTUEUX

C'est un niveau très difficile où les ennemis arrivent par groupes. Utilisez les dés, puis les osselets et la baguette de glace. Allez à droite au début, puis à gauche à la première intersection, et à droite au bout. Prenez à gauche sous l'arche, puis tout droit au croisement. Descendez jusqu'au portail, tournez à gauche, avancez jusqu'aux portails et suivez l'enfant fou. Allez à gauche et encore à gauche au premier virage. Passez devant un escalier et allez à droite à l'intersection. Ramenez l'enfant (dans une petite alcôve à droite) jusqu'au grand portail et placez-le de manière à ce qu'il vous garde le portail ouvert. Utilisez les courants d'air pour aller d'une passerelle à l'autre. Tuez dès que possible les Boojums pour qu'ils ne vous fassent pas tomber. Méfiez-vous aussi des masques qui vous déportent hors des courants chauds.

LA FOLIE MYSTIQUE

Montez les escaliers, prenez à droite à l'intersection, prenez le chemin qui monte à droite, allez à gauche, puis passez à droite sous l'arche, le portail que vous devez ouvrir. Retournez là où vous avez trouvé des osselets et plongez dans le trou. Prenez le passage de droite jusqu'au bout. N'oubliez pas de respirer dans les poches d'air. Sortez par le boyau de droite. Traversez les rochers du mur de droite jusqu'à la passerelle pour actionner un levier. Prenez le chemin en face de la machine et montez l'escalier en spirale, puis allez jusqu'au bout du chemin. Sautez dans l'eau, nagez jusqu'à la porte ouverte, trouvez le tunnel à gauche sous la structure, jusqu'à pouvoir sortir de l'eau. À l'intersection, prenez à gauche, puis à droite, puis à nouveau à gauche vers le pont. Tirez le levier, faites demi-tour, allez à droite et laissez-vous tomber. Tournez-vous ensuite vers le portail et sautez pour finir le niveau.

LE PIÈGE AQUATIQUE

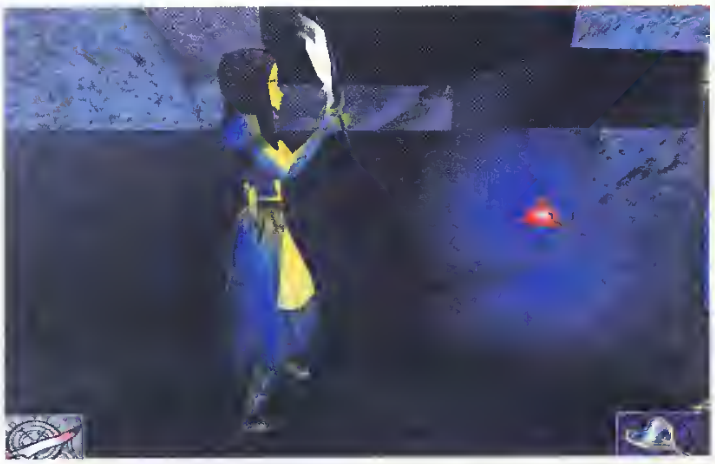
Allez à droite et plongez dans l'eau. Nagez jusqu'au bout, montez sur le rebord et sautez sur la plate-forme qui contrôle le niveau de l'eau. Retournez d'où vous venez et sautez dans le tuyau ouvert. Prenez à gauche au croisement en évitant les hélices. Nagez vers la gauche jusqu'au bout, par l'hélice cassée. Sortez de l'eau, sautez sur la troisième plate-forme qui élève le niveau de l'eau, passez par le dernier tuyau ouvert pour quitter le niveau.

LA VENGEANCE DU LABYRINTHE

Allez vers la carte noire, montez, puis allez à gauche deux fois et laissez-vous tomber sur le rebord. Sautez et montez, puis suivez le couloir jusqu'aux conduits de vapeur. Franchissez la roue et suivez le couloir jusqu'à la machine. Dépassez les mécanismes pivotants en sautant dans le trou. Allez à droite et entrez dans la pièce avec les ventilateurs, pour en sortir par la rampe aux diablotins. Passez la porte suivante, descendez l'escalier, ouvrez la porte et passez le pont en évitant la vapeur et les dents. Utilisez les courants d'air chaud pour arriver en haut du rouage pivotant, sortez par la porte surplombant les rouages, sautez sur la passerelle à la carte noire et utilisez la porte. Franchissez prudemment les pics en forme de cœur. De l'autre côté, tournez à gauche et passez par la rampe jusqu'à d'autres courants d'air chaud. Au sommet, traversez le pont bloqué par des rouages.

MACHINATIONS

Sautez vers le rouage en face de vous puis vers ceux de droite et le rebord. Déplacez-vous quand les rouages seront en bonne position. La pièce suivante est pleine de pédales tournoyantes. Traversez-la en sautant au bon moment. Allez à droite. Sautez sur la pédale suivante pour quitter cette zone. Dans la suivante, sautez sur le rouage mobile, puis sur celui glissant de gauche à droite. Traversez le pont du centre et sautez sur le rouage suivant. Continuez en passant de plate-forme en plate-forme jusqu'à la fin du niveau.



■ **MON BEAU MIROIR** Un regard dans cette glace et vous deviendrez invisible, ce qui vous évitera pas mal de mauvaises rencontres. Les rues sont peu sûres, pour une jeune fille...

LA FUREUR ROYALE

Il faut à nouveau vaincre le bredoulocheux. Reculez et esquivez en utilisant le bâton de l'œil pour martyriser votre adversaire. Restez près des bords pour ramasser les bonus.

LA BATAILLE ROYALE

Ici, vous devez juste vous frayer un chemin dans une armada d'ennemis. Avancez lentement en éliminant les ennemis à distance et en récupérant leur essence.

L'ASCENSION

Avancez vers la méta-essence, grimpez sur e bord, faites le tour du pilier par la droite, puis allez là où se tenaient les cartes et montez sur la gauche. Montez à l'étage suivant et allez à gauche. Laissez-vous tomber du côté droit, suivez le chemin de l'intérieur sur le pont en os et laissez-vous tomber sur la gauche pour le bonus de rage. Remontez sur le côté gauche de la plate-forme pour trouver la caverne. Dans la caverne, montez sur les plates-formes de gauche et flottez vers la gauche. Au sommet, trouvez la sortie du tunnel et laissez-vous tomber sur le pont. Ouvrez les portes du château et prenez vite sur la droite le bonus de sauterelle.

VEILLE AU CHÂTEAU

Entrez dans la chambre et laissez-vous tomber au centre. Retournez en haut et utilisez le levier pour ajuster la position des miroirs face à un portrait. Faites de même pour les deux autres portraits, en notant la figure qui y apparaît. Retournez à la position de départ. Il y a trois portes. Entrez-y et faites-y correspondre les portraits.

LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Éloignez-vous le plus possible de la reine pour éviter ses attaques. Utilisez le tromblon et récupérez les bonus. Le véritable boss final apparaît. Foncez à droite et cachez-vous parmi les plates-formes en tirant avec le tromblon ou le bâton de l'œil. ■

- Gary Laporte

Si une arme est indisponible pendant quelques secondes après avoir été utilisée, passez à une autre arme pour ne pas être dépourvu.

Courrier des lecteurs

Ce mois-ci, le Teignard répond à un homo énervé et à quelques lecteurs qui n'ont rien compris.

Morceaux choisis

■ Je ne veux pas passer pour un de ces stupides lecteurs, mais bon la vous exagere

**- Répète après moi : il exagère, [illegible]
Allez, retourne à l'école.**

■ La gravure de jeux et de logiciels est-elle vraiment illégale ?

[illegible] dans le métro.

■ Mon rêve serait de travailler dans ce domaine mais comment ouvrir les portes ?!

[illegible]

Homo sapiens

Sérieux, va falloir que vous vous calmiez deux secondes. Pour qui se prend Rémy Goavec ? Pour le défenseur de la démocratie ? Va falloir qu'il arrête la drogue. Je suis pas membre de Familles de France et je le serai jamais je suis gay, (NDLR : nous passons les détails de sa vie), mais je supporte pas quand un mec se permet de critiquer pour faire jeune. Z'avez vu sa gueule à ce M. Goavec, il a une tête de bourge qui essaie de faire « in ». C'est raté. Alors qu'il se la ferme. « *Est-ce bien le rôle de l'INC et du service public de laisser ainsi les clefs à un groupe politisé ?* » Et toi alors, tu fais pas de la politique de petit anarchiste en t'en prenant à FDF ? Je suis doctorant (*sic*) en droit, toi non, alors ne parle pas de droit s'il te plaît. Arrêtez de vous comporter comme un journal politique en lutte contre l'extrême droite, vous êtes un magazine sur les jeux vidéo, point. Vous avez pas à faire étalage de vos opinions politiques et surtout quand celles-ci sont dictées pour faire jeune.

Et pourquoi pas un numéro anti-FN ? Les jeux vidéo sont de plus en plus réalistes et violents, c'est normal que FDF réagisse. Personnellement, des jeux comme Medal of Honor me dérangent. C'est simple, je peux pas y jouer. Entendre crier les Allemands me rappelle les histoires que me racontait mon grand-père. C'est malsain et dégueulasse de se faire du fric sur un événement aussi important. Rappelez-vous qu'il y a dix ans les jeux vidéo étaient gentils : Frutty Franck, Bomb Jack. Aujourd'hui, on assiste à une flambée de violence, donc FDF se doit de réagir. Vous trouvez ça bien qu'un gosse joue à un jeu où les têtes explosent ? Alors *shut up*. Et arrêtez de jouer les démagos, vu vos gueules de premiers de la classe, ça vous va pas, mais alors pas du tout.

Scandy

Hum,
un homo qui défend Familles de France et leur donne raison. Je crois que c'est la meilleure de l'année. Tu es quand même au courant de leur action anti-PACS ? Et tu sais que le PACS, ben pour toi, c'est plutôt intéressant ? Ah, on s'écarte du sujet ? Ben un peu comme toi alors. Avec Familles de France, chacun sait à quoi s'en tenir, aussi, le papier de Rémy n'en remettait pas une couche sur leur action discutable, mais sur le fait que seul leur point de vue soit évoqué dans une émission sur les jeux diffusée sur le service public. Comme objectivité, on a vu mieux non ?! Ben voilà, le Point de vue de Rémy portait uniquement là-dessus et n'impliquait aucun engagement politique. Mais visiblement, c'est quelque chose qui t'a échappé…
De plus, tu trouves démago et tu penses que « c'est pour faire "jeune" » que nous tapons sur FDF ? Non, c'est simplement que nous sommes, comme tu le précises, un magazine de jeux vidéo et que nous sommes les mieux placés pour exprimer notre désaccord avec cette association dans nos pages. Mais peut-être que cette lettre est complètement bidon, signée par un gamin frustré de se faire constamment allumer sur Counter… Quoi qu'il en soit, les jeux d'il y a

Salut Teignard !
Je t'écris pour te parler d'un problème grave. Hier, je reçois mon *Gen4*, je saute dessus comme d'habitude, je l'ouvre rapidement et... première page, une pub pour L'Oréal (Madrid ha ha !!). Pendant l'espace d'une seconde, j'ai eu un doute... non c'était bien *Gen4* qui était dans mes mains et pas un magazine féminin. Certes, un magazine se doit d'avoir des pubs pour (sur)vivre, mais de là à avoir des pubs qui n'ont rien à voir avec les jeux vidéo, c'est totalement absurde. J'espère vraiment ne plus voir dans le meilleur mag en la matière des pubs de la sorte.
En attendant tes insultes, je te souhaite une longue vie à toi comme à *Gen4*.
Zak

VOUS ÊTES NOMBREUX À VOUS PLAINDRE

Parce que je le veaux bien

Hum, ben alors Zak, tu te laves jamais les cheveux ou quoi ? C'était une pub pour un shampooing, ça s'adresse à tout le monde ça, le shampooing, non ? Figure-toi que ces pubs sans rapport avec le sujet qui nous occupe, ça s'appelle du hors captif, et que nos commerciaux s'y investissent à fond : ils pensent que c'est l'avenir. Et vu comment ils sont coiffés (top tendaaaance), je peux te dire que le shampooing, ils doivent aimer ça. Les scooters aussi d'ailleurs (à moins qu'ils circulent en tondeuse... ?). Bref, ce sont des gens en osmose totale avec le magazine, alors s'il te plaît, arrête de les critiquer hein, parce que c'est pas bien, non non non.

dix ans n'étaient pas tout beaux et tout gentils. Tu te souviens de Bomb Jack, c'est bien. Mais quid de Commando, de Green Beret, d'Ikari Warriors ? Ah hen alors, on a perdu la mémoire ? C'est un peu ça ton problème finalement.

Je lance un appel : les internautes parlent aux internautes, il est désormais permis de nous méfier de vous.

Je le note

Ô Teignard vénéré,
voilà, je ne trouve pas votre notation logique. Je m'explique : la note totale devrait être la moyenne des trois autres, je t'apprends rien de nouveau (ou alors ce serait très grave...), MAIS il y a un petit problème... Dans le numéro 141, la note de Fifa 2001 est 12/20 et le jeu a eu 15, 15 et 17/20. Bigre ! Bon. Faudra m'expliquer, puisque dans le même numéro, Gunman a eu 12 alors qu'il avait 14, 16 et 14... Mais j'ai une autre question à te poser ô Grandissime Teignard, la voilou : dis-moi quels sont les orientations zet diplômes nécessaires pour être scénariste de jeux et à qui s'adresser ? C'est sympa de me répondre, je savais bien que t'avais un bon fond, quelque part. Très loin... Bon. Sinon, du bien, du très bien même, votre mag en est bourré : mise en pages, démos, rédaction et j'en passe. Mais voilà, du mauvais, enfin, du moins bon, il y en a aussi. Par exemple, un site Internet pauvre (mais bon, rien n'est figé pour l'instant), une page Hors-Sujet ridiculement petite (c'est dommage...) et puis un Coup de gueule transformé par la nouvelle version en UN SEUL lamentable Point de vue par mag ! Où est passé mon p'tit mag rebelle d'avant ?
Bien amicalement,
J. Kapler

Cher J.,
alors comme ça, tu pensais innocemment que la note globale était la moyenne des trois autres ? Ah ah, mais tu te crois où, dans Télé 7 Jeux *?! Désolé de briser tes certitudes mais ça n'a jamais été le cas ! Je t'explique (et aux autres amputés du cervelet dans ton genre) : la note générale est une note d'intérêt qui reflète le plaisir que nous avons pris à jouer. Un jeu peut être très réussi graphiquement sans pour autant être particulièrement amusant, et inversement. Il ne faut chercher aucun lien entre les notes, elles sont là pour quantifier des éléments distincts. Alors arrêtez avec vos moyennes et vos équations, quand vous lisez* Gen4 PC, *vous pouvez oublier vos cours de maths. Si tu veux être scénariste, commence par faire des études de lettres, histoire d'avoir une bonne culture et de savoir écrire correctement. Ensuite, si ton imagination suit, lance-toi et envoie tes chefs-d'œuvre aux éditeurs, ils en ont toujours besoin. En ce qui concerne les Points de vue, il s'agit parfois de coups de gueule, donc je te trouve limite de mauvaise foi. Continue comme ça.*

Mongol fier

Ah ah vilain,
alors Monsieur le Teignard se retrouve sur la toile et Monsieur le Teignard se prend des airs (Note du Teignard : d'autoroute ?) de mégalomane à la Bill Gates et pourquoi pas Marilyn Manson en poste de président pendant qu'on y ai (*sic*), mais c'est le monde à l'envers qu'on se le dise si maintenant les « lecteurs killers » se retrouvent avec la possibilité d'apposer leur critique à l'ensemble des internautes on part vers un suicide collectif mondial, l'apocalypse, l'anarchie et pis quoi encore ah non non et non il faut stopper tout ça hein, maintenant et rapidement ! Pour ce faire je lance un appel comme en quarante : les internautes parlent aux internautes, il est désormais permis de nous méfier de vous, jeunes incultes, le mal dans toute sa puissance vous surveille du

TEIGNARD

haut de son trône prenez garde ! PRENEZ GARRRRRDE !
Stéphane

Hum,
j'ai tenu à publier ta lettre telle que je l'ai reçue. J'aurais pu la corriger, la censurer ou tenter d'y trouver une quelconque signification mais on y aurait assurément perdu en sincérité. En l'état, même si ta lettre n'a aucune espèce de logique, qu'elle est dépourvue de tout intérêt et qu'elle ne veut strictement rien dire, on ne peut lui contester une certaine poésie de l'absurde. Ta lettre, c'est un peu comme si l'homme le moins intelligent du monde avait décidé d'écrire ses mémoires. Un pur moment de rock'n roll en somme.

Je trouve la 3D actuelle atroce : les zombies survoltés évoluent dans des paysages à la bizarre précision chirurgicale.

Lourd, y es-tu ?

Bonjour,
je me suis amusé à noter à ma façon, de 0 à 5, les jeux testés dans vos pages. Voilà ce que ça donne : Starlancer : 1, Deus Ex : 0, Diablo II : 2, Baldur's Gate II : 2, Sacrifice : 2, *(suit la liste de 89 jeux plus ou moins récents notés pour la plupart entre 0 et 2.)* Si je répugne à donner des 4 et des 5, c'est parce que je trouve la 3D « révolutionnaire » actuelle graphiquement atroce : en gros, les zombies survoltés évoluent dans des paysages à la bizarre précision chirurgicale. J'attends l'événement d'une 3D balèze artistiquement, équivalente à ce qu'ont été par exemple Van Gogh ou Goya pour la peinture. À ce moment-là, les notes augmenteront certainement. Salut,
François

Bon,
ça commence à bien faire. Ça fait des années qu'on reçoit régulièrement tes petites listes de jeux avec tes notes à la noix, rédigées dans une petite écriture serrée de serial-killer. Vu l'intérêt de la chose, j'avais toujours rechigné à les publier, mais pour que ça cesse enfin, pour que tu saches ce qu'on en pense vraiment (et pour faire marrer tout le monde je l'avoue), je publie ta dernière lettre. Ma que ! *Quel festival ! Une 3D artistique ! Goya, la peinture, 0 à Deux Ex, des zombies survoltés ! Mais de quoi, au juste, est donc composé ton cerveau ? Yaourt bulgare à 99 % ? Tu m'en mettras un pack de côté, ça a l'air bon. Simon, tu feras bien de jeter un coup d'œil sur Giants et Sacrifice, avant de critiquer la 3D actuelle (et de t'acheter une GeForce et des lunettes par la même occasion).* ■

La lettre du mois

Lapin compris

Bonjour Teignard,
passons les préliminaires, allons de suite au fait (note du Teignard : c'est ta copine qui doit être contente...) : j'estime que les pages en moins du numéro de février auraient pu contribuer à l'achat d'un jeu complet potable pour une fois (en effet, mon numéro ne comptait que 150 pages auxquelles on peut enlever l'interview bidon de Molyneux et la soluce de vingt pages de Tomb Raider, alors soit mon numéro a été tronqué à l'impression, soit vous manquez cruellement de papier toilette). Sincèrement, je pensais à un jeu, même vieux, de la qualité de Commandos à la place de votre « super champion cinq étoiles best of années sixties », j'ai nommé : Incubation, dont l'intérêt m'a échappé ! Rooooh !!! vous avez pas honte ? On est en l'an 2000 ! Proposez des jeux qui ne soient pas risibles à l'avenir, merci d'avance.
Sandro

Tiens donc !
Tu manques pas d'air toi ! Tu lis Gen4 PC et tu te fous royalement de ce que raconte Peter Molyneux ?! Tout ce qui t'intéresse, j'imagine, c'est de jeter un œil sur les notes des tests sans même les lire, de regarder les captures de Percolator sans t'attarder sur les bulles et de compter les pages ? Bref, une façon intelligente de lire un magazine... Mais sais-tu seulement qui est Peter Molyneux et comment il a révolutionné le jeu vidéo ? Non ? Normal, tu ne t'es même pas aperçu qu'on était en 2001. Probablement un bug au fin fond du néant qui te sert de boîte crânienne. Faut quand même le faire. Normal que tu ne trouves aucun intérêt à Incubation qui, malgré son âge, reste une référence. Tu veux qu'on arrête de proposer des jeux risibles ? OK mais cesse d'être risible toi-même. Ah mais.

HOT LINES

ACCLAIM
Technique 01 41 06 59 97 de 17h à 19h du mardi au vendredi
Cheats tips 08 36 68 24 66 (2,23 F/mn)

ACTIVISION
Technique 01 41 06 59 95 de 17h à 19h les lundi, mardi, mercredi et vendredi
Cheats tips 08 36 68 17 71 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Activision

SIERRA/HAVAS
Technique 01 46 01 46 50 24h/24h 7j/7
Cheats tips 08 36 68 46 50 (2,23 F/mn)

CODEMASTERS
Technique 04 72 65 81 91
lundi et mercredi de 17h à 21h samedi de 16h à 20h
Cheats tips 08 36 69 59 19 (2,23 F/mn)

CRYO
Cheats tips 08 36 68 36 82 (2,23 F/mn)

DISNEY
Toutes questions 01 53 75 50 50

EA
Technique 04 72 53 25 00 de 9h à 18h du lundi au jeudi et le vendredi de 9h à 17h
Cheats tips 08 36 68 55 15 (2,23 F/mn)

EIDOS
Technique 01 41 06 96 75
du lundi au vendredi de 9h à 18h30
Cheats tips 08 36 68 19 22 (2,23 F/mn)

GT INTERACTIVE
Technique 01 41 06 59 95
du mardi au vendredi de 9h à 19h et les lundi et samedi de 10h à 18h
Cheats tips 08 36 68 17 71 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Activision

INFOGRAMES
Cheats tips 04 72 53 [illegible] 00
du lundi au vendredi de 14h à 19h
Adresse Infogrames France Service Hot line
4, rue des Draperies
69532 St Cyr au Mont d'Or Cedex France
Fax 04 72 53 32 50
Minitel 3615 INFOGRAMES
E-mail support@infogrames.fr

INFOGRAMES FRANCE EURO INTERACTIVE
Service consommateurs
84 rue du 1er Mars 1943
69625 Villeurbanne Cedex
Technique 08 25 15 80 80 (0,98 F/mn)
du lundi au samedi de 10h à 20h
Soluces 08 92 68 30 20
+ 3615 Infogrames (2,21 F/mn) 24h/24h
Fax 04 78 68 48 12
E-mail support@fr.infogrames.com
Web www.fr.infogrames.com

MICRÏDS
Technique 01 46 01 54 21
Cheat Codes 08 36 68 88 81 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Micrïds

MICRDSOFT
Technique 01 69 86 10 20
du lundi au vendredi de 9h à 19h et le samedi de 10h à 18h.

TAKE 2
Technique 01 41 06 59 95
du lundi au vendredi de 10h à 13h
Cheats tips 08 36 68 57 75
Minitel 3615 Take 2

TLC EDUSOFT
Toutes questions 01 46 [illegible] 08 00 du lundi au jeudi de 9h à 18h et les vendredi et samedi de 9h à 17h

UBI SOFT
Technique Tel 02 99 08 90 77
Fax 02 99 08 96 45
Du lundi au vendredi 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30
Cheats tips 08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
Minitel 36 15 Soft (1,29 F/mn)
E-mail : hotline@ubisoft.fr

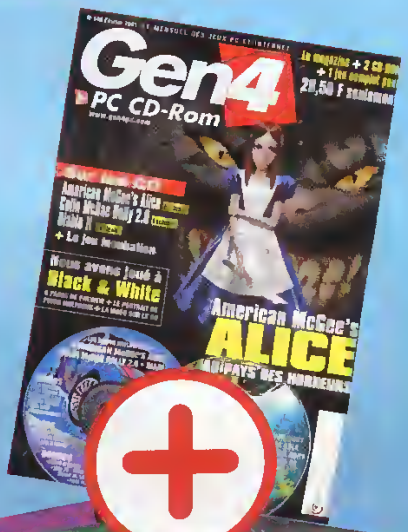
BOÎTE POSTALE

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :
Gen4 PC - Teignard
261, rue de Paris
Immeuble Le Méliès
93556 Montreuil Cedex
Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre... ni rien, ils peuvent m'écrire un *e-mail* à cette adresse **teignard@computec-media.fr**

ABONNEMENT GEN4 PC CD-ROM - ABONNEMENT GEN4 PC CD-ROM

On vous a gâté ce mois-ci !

+50% de remise



Gen4 PC CD-Rom

L'ABONNEMENT (420 F PRIX EN KIOSQUE)

+

LE JEU MDK 2
(prix public conseillé 269 F)
LE JEU RAYMAN 2
(prix public conseillé 249 F)
PAD DUAL POWER
FORCE FEEDBACK
(prix public conseillé 329 F)
soit 847 F (prix public conseillé)

* photo non contractuelle

POUR VOUS 599 F AU LIEU DE 1267 F

SOIT UNE ÉCONOMIE DE 668 F

B U L L E T I N D ' A B O N N E M E N T

Oui, je m'abonne à GEN4 PC pour 1 an (12 numéros), avec en plus le GEN4 GAME [GAM], qui me parviendra séparément en Colissimo suivi au prix exceptionnel de 599 F (France uniquement).

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

❒ Pour un abonnement simple sans le GEN4 GAME : 339 F (étranger et DOM-TOM 479 F)

Adresse de réception du magazine

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pays : Tél :

E-mail :

Ci-joint mon règlement : ❒ Chèque à l'ordre de Computec Media France

❒ Carte bancaire numéro : expire fin : .../...

Date et signature (obligatoire) :

Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit (conformément à la loi informatique et Libertés du 06/01/78).

Merci de renvoyer ce coupon d'abonnement complété à :

Gen4 PC CD-Rom
Service abonnement
8P6
59718 Lille Cedex 9
Tél. 0 825 000 332 (0,99F/mn)

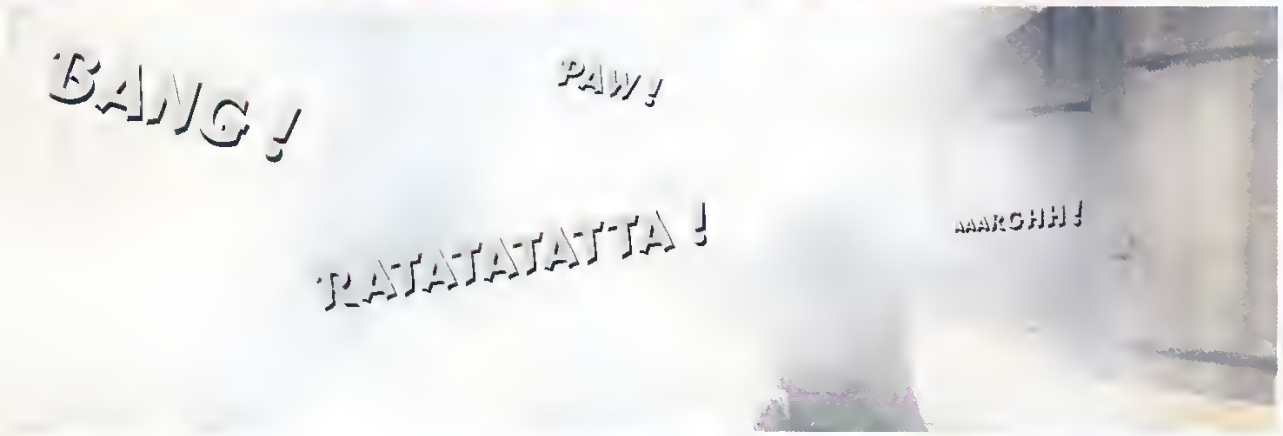
Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine.

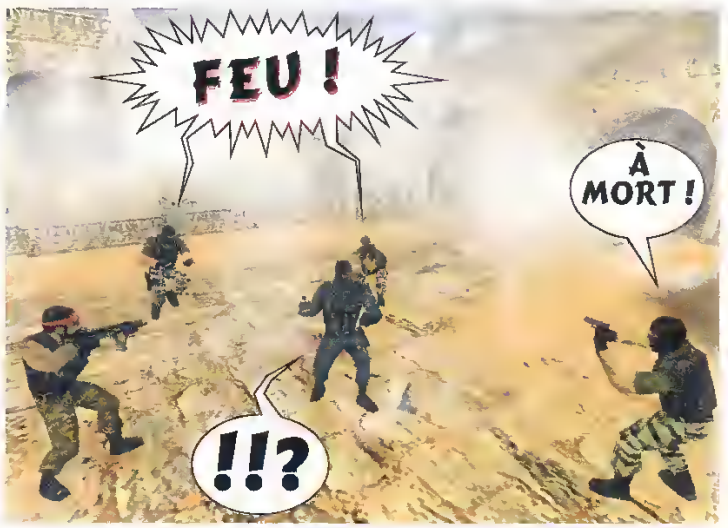
Offre valable jusqu'au 31 mars 2001.

B143C

ZE AMAZING COUNTER-TERRORIST PERCOLATOR

LE ROI DU FUMIGÈNE



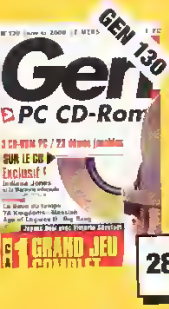


PERCOLATOR, LES FUMIGÈNES, C'EST PAS SON TRUC !

Vous avez raté un GEN4 PC ?

COMMANDEZ-LE TOUT DE SUITE

dépêchez-vous les stocks s'épuisent !



28F

EN EXCLUSIVITE
LA DEMO FRANCAISE
D INDIANA JONES™
PLONGEZ DANS
LE TEST COMPLET !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET :
ULTIMATE RACE PRO +
5 JEUX COMPLETS INEDITS !
3CD ROM DES MEILLEURES DEMOS

28F

EN EXCLUSIVITE
JOUEZ AU BARBARE DANS DIABLO II !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET
STAR TREK PINBALL
3 CD-ROM DES MEILLEURES DEMOS

28F

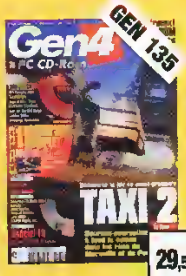
EN EXCLUSIVITE INCARNEZ UNE SULFUREUSE DEMONE !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET :
SAVAGE ARENA
QUAND LE HOCKEY DEVIENT CRUEL ET SANS LIMITE !
3 CD ROM DES MEILLEURES DEMOS

29,50F

EXCLUSIVITE JULIE STRAIN
INCARNE HEAVY METAL F.A.K.K. 2 !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET :
SUB CULTURE
PLONGEZ DANS DES OCEANS TOURMENTES GRÂCE À CE JEU D'ACTION D'AVENTURE ET DE GESTION !
3 CD-ROM DES MEILLEURES DÉMOS

29,50F

EN EXCLUSIVITE LES FOURMIS
LE JEU DE STRATÉGIE ET DE GESTION EN DÉMO JOUABLE
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET : POD GOLD
LA COURSE DU FUTUR ACCÉLÉRÉE 3D
LES SOLUCES DE NOX ET TOUT SUR LES EXTENSIONS DE FLIGHT SIMULATOR !



29,50F

EN EXCLUSIVITE TAXI 2
DÉCOUVREZ LE JEU EN AVANT-PREMIÈRE AVEC UNE DÉMO VIDÉO
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET : MAX 2
LA REFERENCE DES WARGAMES FUTURISTES. LES SOLUCES DE MESSIAH, OEVIL INSIDE ET UN DOSSIER SPECIAL ER SUR LES MEILLEURS JEUX DE DEMAIN !

35F

VIP PAMELA ANDERSON JOUE LE JEU
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET :
FALLOUT
VAINQUEUR DES 4 D'OR 1998
LES SOLUCES DE STARLANCER, TIME MACHINE ET DARK PROJECT II.

29,50F

DIABLO II 21 PAGES DE TEST PLUS UN GUIDE STRATÉGIQUE COMPLET !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET :
FOOTBALL MANAGER 98
UN DOSSIER SUR LE WAP ET UNE ENQUÊTE APPROFONDIE SUR L'ART ET LA MANIÈRE DE GAGNER DES SOUS EN SURFANT

29,50F

BALDUR S GATE II CHAUD DEVANT !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET
3-D ULTRA PINBALL CREEP NIGHT
UN DOSSIER SUR LE BUSINESS DU JEU VIDEO
EXCLUSIF ! LES DEMOS DE HEAVY METAL F.A.K.K. 2

29,50F

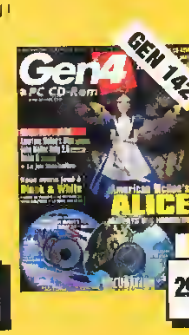
HITMAN TUEUR-NÉ !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET
TUROK 2 SEEDS OF EVIL, QUAKE AU PAYS DES DINOS
1 CD-R IMATION OFFERT
DOSSIER LES BALADEURS MP3.
EXCLUSIF ! LES DEMOS DE HITMAN, HOMEWORLD CATACLYSM

29,50F

SACRIFICE,
STRATEGIE ET SORCELLERIE !
EN CADEAU,
1 GRAND JEU COMPLET
HONDA CASTROL SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS
DOSSIER LES PREMIERS JEUX VIDÉO OLYMPIQUES
24 PAGES DE SPECIAL HARDWARE.
EXCLUSIF ! LES DEMOS DE CULTURES, METAL GEAR SOLID RESIDENT EVIL 3 BREAKOUT

29,50F

CHICKEN RUN
ELEVES AUX HORMONES!
EN CADEAU
1 JEU COMPLET
TOTAL SOCCER
EXCLUSIF !
LA DEMO DE SACRIFICE



29,50F

AMERICAN MCGEE S
ALICE AU PAYS DES HORREURS
EN CADEAU
1 JEU COMPLET
INCUBATION
LES DÉMOS EXCLUSIVES DE AMERICAN MC GEE S ALICE, COLIN MC RAE RALLY 2.0 DIABLO II

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à :

GEN4 PC

Service commande anciens numéros

2, impasse Boudeville

BP 1121 - 31036 Toulouse cedex 1

Tél. : 0 825 15 00 22 (0,98 F/mn) - Fax. : 05 61 43 49 66

Bon de commande

References	Nbre	Prix *	TOTAL
			= F
			= F
			= F
			= F
			= F
*rajouter 10 F de frais de port par revue			= F
Total anciens numéros TTC			

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... **Ville :** .....

Pays : ..... **Tél. :** .....

Je règle par : ❒ **chèque à l'ordre de Computec Média France**

❒ **carte bancaire n°** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

expire fin : ☐☐☐☐

Date : .../.../... **Signature obligatoire :**

GEN 143

En avril, trop facile

Record battu : quatre tests dans *Gen4 PC* ce mois-ci ! A priori, on devrait en avoir plus à se mettre sous la dent le mois prochain, sauf si les développeurs attrapent la grippe !

Evil Twin

Jeu d'aventure et de plates-formes inspiré par *L'Étrange Noël de M. Jack*, de Tim Burton, Evil Twin a été un peu retardé mais on n'en veut pas à l'équipe d'In Utero, si le jeu tient ses promesses. Sublimement beau, drôle et sombre à la fois, Evil Twin est sans doute le jeu le plus attendu de ce printemps frileux – à conseiller à tous ceux qui ont flashé sur Alice, et même à tous les autres !

Mais aussi...

Les Bitmap Brothers travaillent d'arrache-pied sur Z2, qui sera peut-être la nouvelle référence en matière de stratégie en 3D. Ils nous le promettent pour le numéro d'avril : on leur fait confiance et on croise les doigts. Sinon, on pourra se consoler avec le nouveau dial-le-baldur-like Evil Island (annoncé le mois dernier mais la Russie, c'est loin), ou Le Destin du dragon, clone asiatique et passionnant de The Age of Kings. Les stratèges se jetteront aussi sur Hostile Waters, tandis que les aventureux se promèneront en compagnie du Dr Jekyll et de Mr Hyde. Les cloches de Pâques vont être changées, cette année !

261, rue de Paris, Im. Le Mélies
93556 Montreuil Cedex - France
Tel : 01 49 93 49 00 - Fax : 01 49 93 49 49
Site : www.gen4pc.com

Direction Computec-Media France
Président directeur général : Christian Geltenpoth
Directeur général (éditorial) : Didier Latil
Directeur général (finances) : Enno Eiche

Rédaction
Directeur de la publication : Didier Latil
Directeur des rédactions et rédacteur en chef : Olivier Canou
Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Tasserie
Secrétaire général des rédactions : Julio Ballester
1er secrétaire de rédaction : Sophie Grimaud
Secrétaires de rédaction : Gaëlle Julien et Stéphane Moreau
Chef de rubrique : Luc-Santiago Rodriguez
Rédacteurs : Frédéric Dufresne et Rémy Goavec
Média master : Jean Luc Lamau
Photographe : Jérôme Sonnet
Ont participé à ce numéro : Kheridine Mabrouk, Noël Chanat, Thomas Diouf, Gary Laporte et Loïc Claveau
Dossier Hardware réalisé par MicroScoop (microscoop@ifrance.com)
Directeur artistique : Frédéric Cauchy
Maquette : Régis Paillard

Service infographie
Ana Galvao et Laurence David

Publicité et marketing
Directeur commercial et marketing : Thierry Boyer
Chefs publicité : Anne Duval et Gregory Bollack assistés d'Aurélie Morère
Assistant marketing : Stéphane Lebrun
Maquette : Joaquim Vidal

Diffusion
Responsable de la diffusion : Chrystèle Bono

Fabrication
Directeur technique de la rédaction : Julio Ballester
Responsable pré-presse : Mireille Mugneret

Multimédia
Directeur : Jean Luc Lamau

Finances et administration
Chef comptable : Kiririthmony Mao
Comptabilité fournisseurs et clients : Carole Cherchi
Assistante ressources humaines : Sophie Badet

Systèmes d'information et centre d'essai matériel
Directeur : Jean-Frédéric Bruzek

Abonnements
12 numéros France : 399 F DOM-TOM et étranger : 479 F
Service abonnement
BP6 : 59718 Lille Cedex 9
Tel : 0 825 000 332 (0,99 F/mn) Fax : 03 20 12 11 12
computec.abo@cba.fr

Anciens numéros
BP1121 : 31036 Toulouse Cedex 1
Tel : 08 25 15 00 22 (0,98 F/mn) – Fax : 05 61 43 49 66

Régie numérique (DVD-ROM) :
Impact Media (www.impact-media.fr)
P.D.G. : Claude Flammia
38, rue Garibaldi : 93108 Montreuil
Tel : 01 49 88 32 32 Tel : 01 49 88 32 42

Gen4 PC est édité par Computec Media France au capital de 56 250 000 F. P.D.G. : Christian Geltenpoth (Principal actionnaire : Computec Media France.)
Siège : 261, rue de Paris, Immeuble Le Méliès
93556 Montreuil Cedex - France
Commission paritaire : 1204 K 69731
ISSN : 1624 1088 Dépôt légal 1er trimestre 2001

Imprimé par Quebecor à Torcy

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration », toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code pénal. Crédits photos et © CopyrightDR tous droits réservés.

IMAGE | SON | TÉLÉPHONIE | MICRO | ÉLECTROMÉNAGER

L'aventure au bout des doigts

Avec Boulanger

369 FRS

Les 3 royaumes

EIDOS

Découvrez l'une des périodes les plus célèbres et tourmentées de l'histoire chinoise, grâce à ce jeu de stratégie. Un rendu impressionnant et réaliste.

149 FRS le pack

Pack jeu PC

MICROIDS

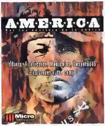
Devenez un aventurier sans sortir de chez vous ! Voci trois pack qui vous feront tout oublier par la richesse des scénarios, les animations à couper le souffle et les aventures fantastiques

249 FRS

Championship Pro Surfer

TLC EDUSOFT

Partez affronter l'océan ! Choisissez un surfer, sa planche, un type de compétition, une plage, les conditions climatiques Retrouvez toutes les sensations de ce sport avec toutes ses figures, attaque de vagues et dangers.



249 FRS

America

MICRO APPLICATION

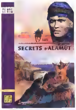
Vivez la grande épopée de l'Ouest et plongez dans l'ambiance du Far West. Indiens, Américains, Mexicains, Desperados : choisissez votre camp !

LE PRODUIT DU MOIS

299 FRS

Les secrets d'Alamut

HACHETTE



Plongez dans une aventure digne des "Contes des 1001 nuits" Ce jeu vous propose énigmes & interactivité, le tout présenté par des scènes de toute beauté et des décors riches et variés.

199 FRS

GAME BOX

POINTSOFT

Spécialiste dans les collections de CD-Roms à petits prix. Poinsoft nous offre sa nouvelle gamme de 10 titres qui réunit les jeux les plus célèbres de ces 10 dernières années. Caesar 2, Prince of persia 2, King of Quest VII, Rally, Football 98 .... Excellent moment de bonheur en perspective.

Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

[illegible] • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX [illegible] • CAMBRAI • CREIL • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY [illegible] ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS • LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS [illegible] LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON • MONT [illegible] • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIDIS • NANTES REZÉ • NIMES • NOYELLES GODAULT • [illegible] CAMPAGNE • RENNES • ROANNE • RONCQ • ST BRIEUC • ST EMILION LIBOURNE • [illegible] • VALENCIENNES PETITE FORÊT • VANNES [illegible] • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

Boulanger

INTERNET EN FÊTE AVEC WANADOO DU 2 AU 25 MARS

france telecom

DÉCOUVREZ LES NOUVELLES OFFRES WANADOO ET GAGNEZ DES VOYAGES*

N°Azur 0 810 79 80 81

wanadoo.fr

Wanadoo
INTERNET AVEC FRANCE TELECOM